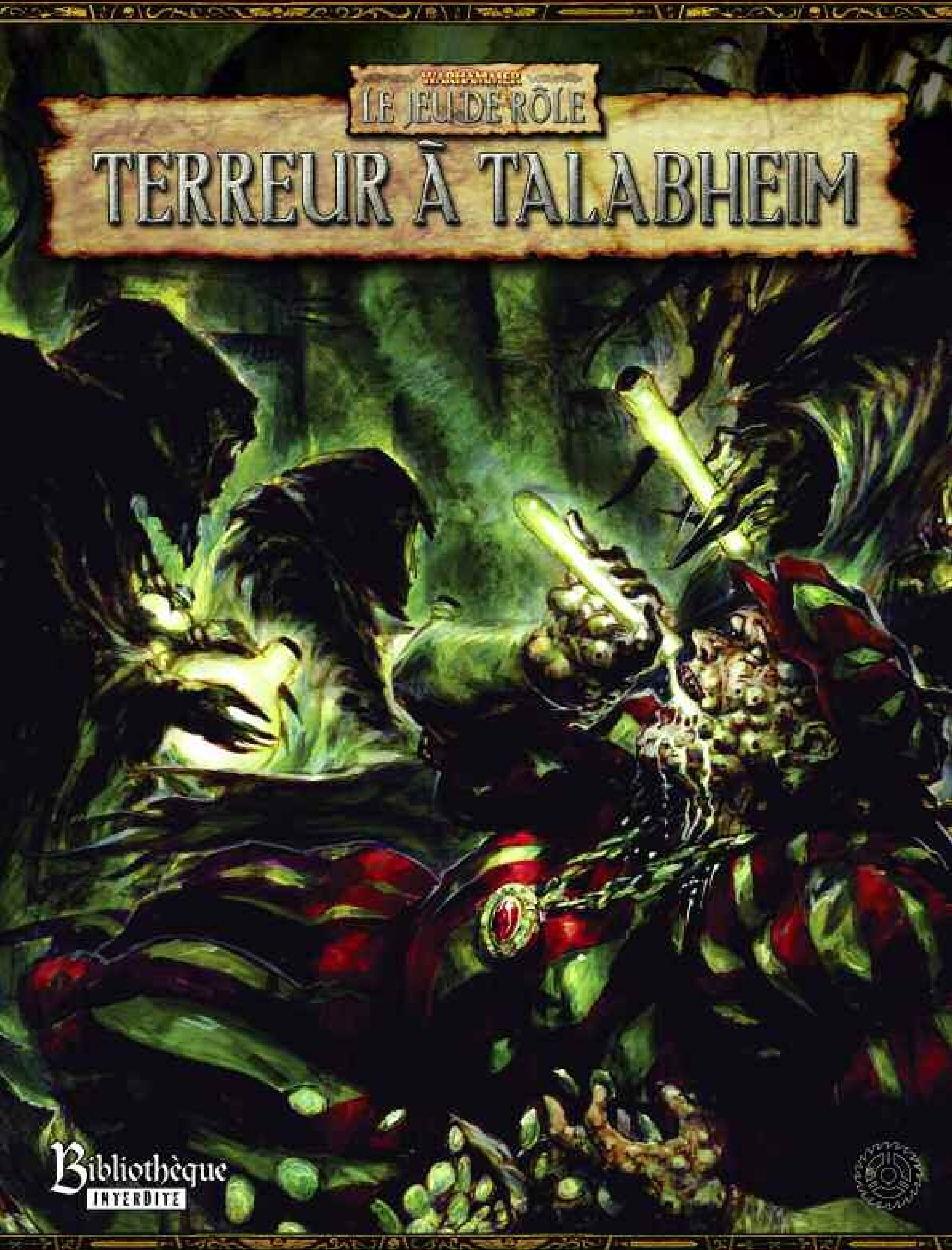
Warhammer

Le Jeu de Rôle

Terreur à Talabheim



Bibliothèque Interdite

Leon blum (order #1627786)

L'ŒIL DE LA FORÊT EST EN DANGER !

Talabheim, surnommée l'Œil de la Forêt, siège d'Électeurs et d'Empereurs, a surmonté un nombre incroyable de guerres et de conflits grâce aux immenses murailles du Taalbastion. Ayant résisté pendant des millénaires, Talabheim est aujourd'hui considérée comme l'une des plus formidables cités fortifiées de l'Empire. Dans *Terreur à Talabheim*, cette enceinte qui sert depuis si longtemps la ville risque cependant fort de signer sa perte.

Ce qui débute comme une épidémie incurable à Talagaad se répand rapidement jusqu'au cœur du cratère, touchant riches et pauvres. Coincés et sans doute malades eux aussi, les personnages joueurs sont entraînés dans une intrigue complexe impliquant la propagation du mal et un nécromancien contrariant, dont le point culminant est une invasion terrifiante de la vieille ville. Les PJ auront-ils assez de tripes pour se dresser contre la sinistre puissance qui souhaite s'emparer de la cité ? Parviendront-ils à organiser la résistance pour évincer le régime violent désireux d'asservir la population ?

Terreur à Talabheim est une aventure conçue pour *Warhammer, le Jeu de Rôle*. En plus du scénario, cet ouvrage renferme l'histoire de Talabheim, une description de ses différents quartiers, un aperçu de ses lois et coutumes, et plus encore. Cette aventure est la parfaite compagne des *Fils du Rat Cornu*, le supplément qui dévoile tous les secrets des sinistres hommes-rats.

La Cité des Lois ne sera plus jamais la même après *Terreur à Talabheim* !

L'AVENTURE VOUS ATTEND !

WARHAMMER SUR LE WEB : WWW.WARHAMMERJDR.FR ; EN ANGLAIS : WWW.BLACKINDUSTRIES.COM

Prix public : 27,50 €

9 782915 989434

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le Jeu de Rôle, Citadel, BL Publishing, Black Industries et leurs logos respectifs, WJRD, GW, le Chaos et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2004, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Tous droits réservés. Green Ronin et le logo Green Ronin sont des marques déposées de la société Green Ronin Publishing et sont utilisées avec l'autorisation de celle-ci.

Leon blum (order #1627786)

TERREUR À TALABHEIM

Warhammer — Le Jeu de Rôle

Une aventure dans l'Oeil de la Forêt

~ Version Originale ~

Conception et rédaction: *TS Luikart avec Gary Astelford & Eric Cagle*

Matériel additionnel: *Robert J. Schwalb* **Concept Original:** *Graeme Davis*
Développement: *Robert J. Schwalb* **Édition:** *Kara Hamilton*
Direction et conception artistique: *Hal Mangold & Marc Schmalz*
Relecture: *Scott Neese, Darron Bowley, Robert J. Schalb & Stacee Smith*
Logo de WJDR: *Darius Hinks*
Illustrations intérieures: *Tony Parker, Scott Purdy & Christophe Swal*
Couverture: *Paul Jeacock* **Cartographie:** *Andy Law*
Responsable du développement: *Kate Flack*
Directeur de Black Industries: *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication: *Mathieu Saintout*
Traduction: *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts & Sandy Julien pour Kaneda*
Réécriture: *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Remerciements: *Ewan Lamont & Simon Butler*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Février 2007.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur.

© Copyright Games Workshop Ltd 2007. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le Jeu de Rôle, Citadel, BL Publishing, Black Industries et leurs logos respectifs, WJRD, GW, le Chaos et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2007, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Tous droits réservés. Green Ronin et le logo Green Ronin sont des marques déposées de Green Ronin Publishing et sont utilisées avec leur permission.

ISBN 13 : 978-2-9-1598943-4

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

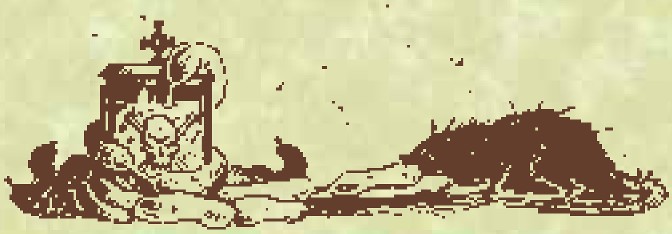
Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

Leon blum (order #1627786)

~ Table des matières ~



Leon blum (order #1627786)

INTRODUCTION

T*erreur à Talabheim* décrit l'une des plus grandes villes de l'Empire et propose une toute nouvelle aventure pour *Warhammer, le Jeu de Rôle*. Le scénario s'adresse à des personnages qui en sont à leur première ou à leur deuxième carrière, mais des ajustements sont possibles pour le rendre plus difficile. Certaines aventures traitent d'enquêtes, de complots ou des cultes du Chaos, mais celle-ci s'apparente davantage à un scénario catastrophe débouchant sur une guerre ouverte.

L'Œil de la Forêt

La première moitié de cet ouvrage aborde l'histoire et les environs de la grande ville impériale de Talabheim, surnommée l'Œil de la Forêt. Fondée il y a plus de deux mille ans, Talabheim est sacrée aux yeux de Taal, le dieu de la nature, et du reste du cœur de l'Empire, encerclée par les parois d'un gigantesque cratère. La puissante Talabec traverse la petite ville de Talagaad, qui constitue le port de la cité, avant de poursuivre son chemin jusqu'à Altdorf et de se jeter dans la mer, ce qui fait de Talabheim le centre de l'activité commerciale de l'Empire.

Le gouvernement de Talabheim est connu pour son amour des lois et des taxes. Le fait que les habitants acceptent bien cet état de fait les rend étranges aux yeux du reste de l'Empire. Ce guide décrit la structure gouvernementale de Talabheim, ainsi qu'une partie de ces lois et impôts que chacun semble tant aimer. Les nombreux quartiers de la ville sont également mis en avant, mais vous découvrirez aussi la description des quais de Talagaad, où se trouvent le célèbre *Chat à Dix Queues* et de nombreux antres de l'iniquité. Comme toujours, les idées d'aventures et PNJ détaillés sont légion. En outre, d'autres lieux du Grand Cratère sont dépeints, car la formidable enceinte du Taalbastion abrite en bordure de l'Œil de la Forêt de nombreux villages agricoles, ainsi qu'un lac et un bois, le Taalgrunhaar, sacré aux yeux de Taal.

Terreur à Talabheim

La seconde moitié de cet ouvrage décrit les machinations d'un puissant Prophète Gris, l'un des prêtres-mages d'une race insidieuse d'hommes-rats, les skavens, désireux de prendre l'Œil de la Forêt et de mettre l'Empire à genoux. Les MJ qui possèdent le guide des *Fils du Rat Cornu* pourront évidemment l'exploiter conjointement avec cette aventure, mais il n'est pas forcément nécessaire car tous les renseignements indispensables figurent dans les appendices.

Voici un résumé des différents chapitres constituant l'aventure.

Chapitre I : Les docks de Talagaad

Où nos héros se voient offrir un emploi lucratif mais guère exaltant ; d'anciennes rancunes se réveillent et le sang coule à nouveau, une infecte graine prend racine et des présages sur ce qui se prépare sont dévoilés aux yeux des plus perspicaces.

Chapitre II : Le port et la peste

Où nos héros découvrent qu'une bonne santé est un bien qui n'a pas de prix ; le port est la proie de troubles, un commandant se trouve face à un dilemme, un obstacle doit être franchi et les rongeurs, humanoïdes ou non, pullulent.

Chapitre III : Vous êtes dans la milice !

Où nos héros parviennent enfin à pénétrer dans l'Œil de la Forêt pour se retrouver, sans l'avoir demandé, au service de la cité ; le véritable savoir est rare, mais les hommes habiles le sont encore plus.

Chapitre IV : Tant qu'il y a de la vie, il y a du désespoir

Où nos héros sont présentés à certains notables du clan Pestilens et à leur conception originale de l'administration d'une ville, rencontre dont la douce euphorie ne le cède qu'à la découverte des patients pathétiques et pataudes du docteur Gugula Skell.

Chapitre V : Haut les flingues !

Où nos héros découvrent que les hommes-rats maîtrisent quelques-unes des subtilités de la guerre, y compris l'usage de la poudre et l'avantage du nombre.

Chapitre VI : Œil pour œil, dent pour dent !

Où nos héros s'adonnent à l'art de la résistance et de l'assassinat, tandis qu'éclatent au grand jour de sinistres indices concernant les plans d'Œil d'Acier. Les ennemis d'hier deviennent les alliés d'aujourd'hui, et même les fous sont mis à contribution, sous peine que tout soit perdu.

Chapitre VII : Le fin mot de l'histoire

Où nos héros doivent enfin affronter l'architecte de la chute de Talabheim, de peur que l'Œil de la Forêt ne s'en relève pas.

L'aventure vous attend!

Les hommes-rats grouillent sous les rues, prêts à se déchaîner dans la cité de Talabheim. Approchez, car l'Œil de la Forêt vous attend !



Leon blum (order #1627786)



~ LA CITÉ DE TALABHEIM ~

Ce chapitre est une description de la ville de Talabheim, où se déroulera l'essentiel de l'aventure. À l'instar de Nuln, Altdorf et Middenheim, Talabheim fait partie des grandes cités de l'Empire, même si la récente Incursion du Chaos y a laissé des marques indélébiles. La communauté de Talagaad, qui est la plus importante sous la dépendance de Talabheim, est également abordée, ainsi que son port sur la Talabec.

HISTOIRE DE TALABHEIM

Une fois que Taal eut fait don à son frère Ulric de la montagne au sommet plat qui allait devenir Middenheim, il s'aventura dans les profondeurs des bois en direction de l'est, en quête d'un site où son propre culte allait pouvoir s'épanouir. La légende raconte que Taal se fit attaquer par un gigantesque wyrm enragé. Les deux adversaires s'affrontèrent pendant des semaines, leur lutte allant jusqu'à ébranler les fondations du monde. Dans un ultime effort, Taal attrapa la créature par la queue et la projeta au sol à plusieurs reprises comme on décrasse un tapis, ce qui creusa le lit occidental de la Talabec. Il lança ensuite le dragon de toutes ses forces dans les airs et observa son corps embrasé s'écraser au sol.

Quand le monstre s'affaissa sur la région, sa chute créa un énorme cratère de plusieurs kilomètres de diamètre. Taal s'approcha pour voir ce qu'il était advenu de son ennemi, pour constater qu'il n'en restait pas grand-chose. Seuls quelques lambeaux de chair étaient disséminés au fond du trou, mélangés avec la terre qui devait du coup s'avérer particulièrement fertile. En outre, les écailles de la créature avaient disparu dans la terre et la roche. Les fermiers de Talabheim trouvent parfois des fragments de cette substance magique en travaillant les champs, ces vestiges du combat étant particulièrement prisés des forgerons pour la confection d'armes et d'outils.

À la vue du cratère, Taal éprouva une grande satisfaction. Il nomma l'endroit *Taalahim* «la victoire de Taal» et déclara que ses fidèles se rendraient en temps voulu sur le site pour le revendiquer. Il creusa un grand tunnel à travers le cratère, de manière à permettre à ses gens d'accéder à la cuvette si fertile qu'il renfermait. Au bout de plusieurs centaines d'années, la prophétie de Taal se réalisa. Les Talabecs, descendants de l'ancienne tribu des Taléutes, trouvèrent le cratère et le tunnel qui permettait d'y circuler. Kruger, chef des Talabecs, ordonna à son peuple de l'explorer et d'y construire une grande cité en hommage à Taal.

La ville de Talabheim ne fut pas établie avant la mort de Kruger. Il fallut attendre 40 CI et Talgris, le fils de Kruger, pour voir la cité enfin fondée. Elle conserva le nom de Taalahim durant des siècles, mais finit par s'appeler Talabheim. Elle est encore réputée comme l'un des sites les mieux défendus de tout le Vieux Monde.

De Sigmar et Talabheim

Nous savons tous que Sigmar quitta le trône pour voyager vers l'est. Avant d'atteindre sa destination et de renvoyer ce qui restait de sa suite, Sigmar choisit de traverser Talabheim. On raconte qu'il chevaucha par le chemin du Sorcier sur son étalon blanc et admira la splendeur de la cité bourgeonnante. D'une voix puissante, Sigmar déclara que bien que Talabheim fût destinée à connaître de nombreuses tempêtes, elle ne tomberait jamais tant qu'elle resterait fidèle à sa divinité tutélaire, Taal.

Leon blum (order #1627786)

Sigmar et ses hommes ne restèrent qu'un jour à Talabheim, mais ils marquèrent profondément le fondateur de la ville. Sigmar dîna avec Talgris, fils de Kruger, et les deux personnalités évoquèrent leurs jeunesses respectives. Talgris se montra très impressionné par Sigmar, qui avait connu son père et combattu à ses côtés. Sigmar déclina son invitation à rester quelques jours de plus, mais il fit don à son hôte de son cheval blanc, en échange de son hospitalité. Dans un geste fraternel plein de dignité, Sigmar laissa Talabheim derrière lui et quitta les terres de Talgris, pour ne jamais revenir.

Une vingtaine d'années plus tard, une nouvelle religion prospéra à travers l'Empire. Un prédicateur dément de Nuln prétendait avoir eu une vision dans laquelle Sigmar était couronné par Ulric en personne, ce qui suggérait qu'il avait rejoint les dieux. Bien que la nouvelle foi sigmarite se répandît au nord jusqu'au Reikland, les gens de Talabheim restèrent fermement attachés au culte de Taal. Mais la religion de Sigmar s'embrasa et le nouvel Empereur lui donna son aval. C'est alors que la déclaration de Sigmar – certains diront sa prophétie – au sujet de Talabheim se chargea de sens et que les gens se mirent à craindre ce culte parvenu. Bien que les sigmarites fondassent un temple au cœur de la ville, les Talabheimers s'en tinrent pour l'essentiel à la vénération de Taal.

Talabheim et l'Âge des Guerres

Bien que la progression du culte de Sigmar ne fléchît pas pendant des siècles, elle s'accompagna au sein de l'Empire d'un ressentiment croissant de la part de ceux qui suivaient les dieux anciens. Les fidèles d'Ulric et de Taal voyaient le mouvement sigmarite comme une menace à leur mode de vie. La situation ne fit qu'empirer lorsque la question religieuse fit irruption dans l'arène politique. En 1359 CI, le grand-duc du Stirland, défenseur notoire et marionnette du culte de Sigmar, fut élu Empereur. Ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase. La grande-duchesse Ottilia du Talabecland refusa de reconnaître son avènement. Pour ne rien arranger, le Comte Électeur du Stirland imposa une série d'impôts au culte d'Ulric. En réponse à cet affront, Ottilia se proclama elle-même Impératrice en 1360 CI et déclara le culte de Sigmar hors la loi au Talabecland.

La religion, devenue un véritable instrument politique, se retrouva au centre des guerres de l'Empire. Le culte d'Ulric du Talabecland, soutenu par les fidèles de Taal, prit les armes contre les ennemis sigmarites. Les querelles se poursuivirent durant deux cents ans, avec un Empereur au Talabecland et un autre au Stirland. En 1547 CI, le grand-duc Heinrich du Middenland chercha à réunir suffisamment de suffrages pour s'établir légalement comme Empereur. Il présenta son projet à Frederik V de Talabheim, le soi-disant « Empereur ottilien ». Ce dernier déclina sans appel son offre.

Heinrich s'en revint à Middenheim enragé et se proclama tout de même Empereur. Puis, en 1550 CI, il déclara la guerre à Frederik V, ainsi qu'à tout le Talabecland. Frederik, qui n'était pas un agneau, déclara à son tour la guerre à l'Empereur autoproclamé à Nuln, tout en défendant sa province contre les armées de Middenheim. En 1557 CI, Middenheim dépêcha un ost pour détruire la cité de Talabheim, mais jamais les envahisseurs ne purent passer la muraille formée par le cratère. Néanmoins, le port de Talagaad fut rasé, puis occupé par l'armée de Middenheim. Il s'ensuivit un siège misérablement infructueux, qui dura presque vingt ans.

Talabheim surmonta bien cette période. Grâce à l'enceinte verdoyante du Taalbastion, la ville était capable de subvenir à ses besoins quasi indéfiniment. Il fallut certes se serrer la ceinture, mais les habitants de Talabheim souffrirent peu. Ces guerres eurent en fait des répercussions plus durables sur la ville, notamment par la rédaction d'un système complexe de lois et de décrets. Tandis que le reste de l'Empire semblait sombrer dans la confusion, les seigneurs du Talabecland rejetèrent fermement cette anarchie grandissante en créant moult règles plus contraignantes les unes que les autres.

Talabheim montra un penchant pour l'indépendance durant l'Âge des Guerres, lorsqu'on fit appel en 1750 CI à l'aide de Horst le Circonspect, alors Empereur du Talabecland, pour repousser une armée d'envahisseurs approchant de la ville. Horst refusa d'envoyer ses troupes à la rescousse de la cité, qui se révolta et fit sécession avec le Talabecland. La ville alla jusqu'à couronner son propre Empereur, Helmut II. Incapable d'assaillir la muraille de Talabheim, Horst ne put rien faire d'autre que proférer de vaines menaces. L'aliénation du Talabecland et de Talabheim se prolongea pendant plusieurs centaines d'années, jusqu'à ce que l'Empereur Magnus de Nuln ratifie la réunification de 2304 CI.

La Grande Guerre contre le Chaos

Lorsque le tsar kislevite envoya quérir de l'aide auprès des provinces de l'Empire en 2302 CI, il ne reçut nulle réponse favorable. Celle de Talabheim ne différa en rien de celles des autres provinces ou cités-états. La cité s'était attiré de nombreux ennemis depuis l'Âge des Guerres et le parlement s'inquiétait davantage de la sécurité des siens que de celle du Kislev. Les cultes du Chaos firent surface à Talagaad, se réjouissant de l'arrivée imminente de leurs pervers maîtres, mais ils furent farouchement éradiqués et ne firent pas long feu.

Il fallut que Magnus de Nuln intervînt pour voir la réunification de l'Empire, après des siècles de méfiance et de guerre. Tandis que Praag tombait aux griffes du Chaos dans le nord, Magnus se présenta à Talabheim pour demander l'aide de la cité. De même que, par un miracle inattendu, Magnus venait d'emporter la loyauté de l'Ar-Ulric de Middenheim, il réussit également à convaincre les dirigeants de Talabheim de le rejoindre dans la lutte contre le Chaos. Au moment où Magnus mit le pied dans la ville, il est dit que les loups de la Forêt Sacrée hurlèrent si puissamment en chœur que les parois du cratère se mirent à trembler comme sous l'effet du tonnerre, tandis qu'un cerf présentant sur le front une marque en forme de marteau apparut sur le seuil du temple de Taal à Talabheim. Tout semblait indiquer que le dieu de la ville soutenait Magnus.

Talabheim mobilisa ses troupes et se joignit à l'ost de Magnus. Ils marchèrent ensemble vers le nord et les armées du Chaos tombèrent sous leurs épées. Les Talabheimers, particulièrement à l'aise dans les bois, se montrèrent précieux dans cet affrontement, profitant de leurs qualités de pisteurs et d'éclaireurs pour assurer leur propre protection, tout en harcelant les hardes des hommes-bêtes qui erraient dans la campagne. À la suite de cette guerre septentrionale, Magnus fut unanimement reconnu Empereur en 2304 CI. Le Comte Électeur de Talabheim renonça à sa propre couronne et la lignée des Empereurs ottiliens arriva à son terme.

Talabheim fut ensuite en proie à diverses épidémies apportées par les skavens dans le sillage de la guerre. La population de la ville en fut décimée. Talagaad, en particulier, fut lourdement touché par les virulentes maladies qui accablèrent ses quartiers défavorisés. Les pestiférés réfugiés du nord n'arrangèrent rien et nombre d'entre eux furent accueillis aux portes de la ville à la pointe de piques et d'arbalètes.

La Tempête du Chaos et ses répercussions

Bien que Talabheim eût envoyé durant la Tempête du Chaos des troupes menées par le Comte Électeur Halmut Feuerbach (qui cherchait depuis longtemps à accroître son influence sur la cité indépendante) en renfort de l'Empereur Karl Franz, l'armée de la cité joua un rôle relativement modeste dans le conflit. Moins de la moitié des hommes de Talabheim restèrent pour assurer la défense du Taalbastion et contrer l'arrivée de la horde du Chaos. Les forces d'Archaon ne s'en prirent jamais officiellement de front à Talabheim, mais l'activité des cultistes et des mutants se multiplia, souvent cachée parmi les vagues de réfugiés du nord, forçant la cité à adopter une attitude défensive.

Leon blum (order #1627786)

Outre sa fonction de camp de réfugiés, Talagaad joua un rôle important dans la guerre, la communauté servant d'étape pour les provisions et les équipements militaires qui étaient acheminés par la Talabec. Un certain nombre de soldats de Talabheim furent assignés à soutenir la milice de Talagaad, qui avait du mal à gérer l'arrivée de milliers d'expatriés du Hochland. Pour l'essentiel, ces hommes servaient à renforcer la sécurité des docks contre les saboteurs mutants et les cultes du Chaos. À plusieurs reprises, ils aidèrent également la milice de Talagaad à contenir des émeutes, les denrées alimentaires disponibles au port se faisant de plus en plus maigres.

De tous les réfugiés qui se présentèrent à Talabheim, le comte Ludenhof du Hochland était probablement le plus influent. Celui-ci avait fui Hergig juste avant la chute de la ville, pour s'exiler dans la sécurité toute relative de Talabheim jusqu'à la fin de la guerre. Le Chaos ayant désormais battu en retraite, Ludenhof s'en est revenu à Hergig, dans l'espoir de la reconstruire et de rétablir son autorité sur le Hochland. Le parlement de Talabheim soutient le comte, notamment pour qu'il puisse s'acquitter des nombreuses dettes qu'il a envers la ville, mais aussi parce qu'il veut s'assurer que les nombreux réfugiés hochlanders qui encombrent les rues de Talagaad ne vont pas s'y éterniser.

Talagaad, qui a toujours été un cloaque providentiel pour les classes défavorisées, est dans le pire état de son histoire depuis que les armées de Middenheim l'ont mis à sac en 1557 CI. Les rues sont bondées de réfugiés du Hochland et les tensions sont quasi permanentes avec la population kislevite. Les deux groupes se disputent presque tout dans ce bourg sordide, que ce soient la nourriture ou les emplois, et la milice a déjà bien du mal à empêcher que les choses atteignent le point de non-retour.

À l'inverse des citoyens de Talagaad, les gens de Talabheim n'ont que peu souffert depuis le début de la Tempête du Chaos. La criminalité s'est en revanche largement accentuée au sein de la Cité des Lois, au grand désarroi du parlement. La disparition de Halmut Feuerbach a également contribué à affaiblir le gouvernement de la cité-état, surtout que la comtesse Kreiglitz-Untern en a profité pour prendre le contrôle des affaires en son absence. Plusieurs habitants ont été brûlés vifs pour hérésie, mais aucun membre du gouvernement ne sait exactement dans quelle mesure le cancer s'est développé.

ORGANISATIONS ET INDIVIDUS INFLUENTS

Cité-état indépendante, Talabheim possède un système gouvernemental unique et son fonctionnement politique peut déconcerter les étrangers. C'est une grande cité dans laquelle de nombreuses factions se disputent le pouvoir et s'escriment pour que la ville ne régresse pas jour après jour. Vous trouverez ci-après la liste des individus et organisations qui «comptent» à Talabheim. Les récents événements ont chamboulé la routine, ce qui ouvre grand la porte aux nouvelles factions qui cherchent à s'approprier une part du gâteau ou à bouleverser la situation actuelle.

Comte Électeur Halmut Feuerbach

Halmut Feuerbach, Comte Électeur du Talabecland, est actuellement porté disparu au combat. Lorsque la Tempête du Chaos se présenta dans l'Empire, Halmut et un important contingent de l'armée rejoignirent les rangs de l'ost de Karl Franz. On perdit la trace de Feuerbach vers la fin du conflit. Les rumeurs s'enflammèrent au sein des troupes; les hommes-bêtes haïssaient le Comte, un nuage d'énergie du Chaos l'avait aspiré et emporté, des généraux félons l'avaient fait assassiner dans son sommeil, il avait été empoisonné, des hommes-rats l'avaient enlevé et des dizaines d'autres théories plus fumeuses les unes que les autres.

Le tempérament bien connu du Comte apporte bien entendu de l'eau au moulin des rumeurs. Tout le monde connaissait son humeur massacrante et la colère qu'il inspirait à son parlement de nobles, à la guilde des marchands et aux divers temples de la ville. Ses ordres paraissaient souvent capricieux et son autorité frisait l'oppression notoire. Son jugement plus que discutable et sa personnalité irritante n'avaient fait qu'allonger la liste des personnes qui auraient bien aimé le voir disparaître, tout ceci suggérant un éventuel coup monté. Les murmures vont bon train, comme quoi il serait à Talabheim, dans les bois qui s'étendent au-delà de Taalbastion, ou même dans la cité de Kislev, aucune preuve n'ayant bien sûr été apportée.

En réalité, personne ne sait ce qu'il est advenu du Comte Feuerbach. Sa disparition a ouvert une brèche dans la politique provinciale et, fatalement, au sein de la classe dirigeante de Talabheim. Le Comte est parti sans laisser d'héritier et son successeur n'a toujours pas été désigné. Ainsi, la comtesse Elise Kreiglitz-Untern de Talabheim en profite pour accroître son influence politique en son absence, tandis que les nobles du Talabecland gouvernent à sa place et se montrent encore plus perfides que ce que l'on aurait pu craindre.

La famille Kreiglitz-Untern

Les Kreiglitz-Untern étaient déjà riches et puissants avant la disparition mystérieuse de Halmut Feuerbach. Aux yeux d'un observateur extérieur, l'ascension de la comtesse au pouvoir peut paraître rapide et trop facile. Mais les personnes avisées savent bien que tout cela ne s'est pas fait sans grincements de dents et menaces de mort. En effet, les machinations poussant la nomination d'Elise semblent avoir débuté au moment où le Comte a quitté Talabheim pour lutter contre les hordes du Chaos. Elle nie, ainsi que les membres de sa cour, toute implication frauduleuse, mais ceux qui l'accusent haut et fort ont été les cibles d'une terrible campagne de diffamation, quand ils n'ont pas succombé à une mystérieuse maladie.

La comtesse est une femme de petite taille, plutôt corpulente et d'apparence ordinaire. Elle était autrefois l'objet de nombreuses plaisanteries, avant d'être nommée au poste le plus prestigieux de la cité. Malgré son aspect sans finesse, la comtesse est dotée d'un esprit subtil et sait parfaitement comment fonctionnent les affaires politiques de la ville. Elle laisse volontiers ses détracteurs se moquer de son allure, et même la croire stupide, naïve ou incapable de diriger la cité. C'est pour elle un avantage appréciable, qui lui permet de ne pas se laisser berner par les compliments hypocrites et les courbettes.

La comtesse a remplacé l'essentiel de la classe dirigeante par des individus compétents en qui elle a confiance, décision qui a suscité l'ire des grandes maisons de la ville. Célibataire, la comtesse a jusqu'ici décliné toutes les offres de mariage, même si on lui prête une liaison avec Joerg Hafner, actuel Seigneur de chasse de la milice de la cité et commandant des Élus de Taal. Au grand désespoir des aristocrates, les gens du peuple adorent la comtesse et font les louanges de son jugement et de sa politique publique. Les paysans scandent son nom, lèvent leur verre à sa santé et ses rares apparitions dans les rues s'accompagnent des cris de joie des passants.

Le parlement

Le parlement est composé des nobles les plus puissants et influents de Talabheim. Ce sont les individus qui disposent déjà de sièges dans cette

Leon blum (order #1627786)

prestigieuse assemblée qui nomment les nouveaux membres. Ainsi, la plupart des Talabheimers méprisent cette institution régie par le copinage et la corruption. Les nobles représentent une grande proportion des riches et des puissants, notamment par les grands propriétaires terriens et les seigneurs du commerce. Certains membres influents du clergé de Sigmar, d'Ulric et de Taal ont la possibilité de faire peser leur vision et d'influencer la politique du parlement, mais ils ne sont pas autorisés à voter. Le parlement se réunit dans une aile annexe du Grand Tribunal des Édits. Les séances sont censées avoir lieu deux fois par mois, les nombreux jours fériés, fêtes religieuses et laïques entrant régulièrement en conflit avec ce programme. « Ponctuel comme un aristocrate » est une raillerie souvent employée par les classes modestes pour qualifier un individu paresseux ou enclin à la procrastination.

Le Conseil des chasseurs

Le Conseil des chasseurs contrôle la milice de Talabheim, le guet de la cité et s'occupe même des recrues pour l'armée. Les Seigneurs de chasse, tous généraux, sont au nombre de quatre : Mannfred Schultz, Christoph Stallmaier, Detlef Kienholtz et Joerg Hafner. Schultz est à la tête de l'armée. Il a été grièvement blessé au cours des récents conflits. Toujours convalescent, il confie les affaires quotidiennes à ses divers commandants. Stallmaier dirige la garde du Taalbastion, tandis que Kienholtz contrôle le Guet. Joerg Hafner est responsable de la milice et commande les Élus de Taal.

Pour devenir Seigneur de chasse, il est non seulement nécessaire de démontrer sa valeur martiale et son sens politique, mais également de prouver ses qualités de chasseur en traquant et en tuant un dangereux animal des bois. Il peut s'agir d'un ours, d'un lynx ou d'un sanglier sauvage. La fourrure de l'animal est ensuite drapée comme une toge et portée comme une marque d'honneur, une fois bénie par les prêtres de Taal.

En l'absence du Comte Feuerbach, les Seigneurs de chasse se disputent le pouvoir. Jusqu'ici, Stallmaier s'est montré le plus audacieux et son désir d'ascension est plus évident que chez les autres. Son ambition manifeste et déclarée indique clairement qu'il envisage de devenir le prochain Comte Électeur. Mais avant d'espérer accéder à ce poste convoité, il lui faudra renoncer à son statut actuel et rencontrer Karl Franz à Altdorf. S'il quitte Talabheim, son avantage politique actuel risque de s'effondrer et ses rivaux ne manqueront alors pas de s'en emparer. Il se contente donc pour l'instant de consolider son nom et de grappiller autant de pouvoir que possible.

L'armée de métier

La bataille contre Archaon a sérieusement affaibli les armées du Talabecland, et Talabheim ne diffère aucunement dans ce domaine des autres communautés de la province. Si la plupart des hommes sont toujours à parcourir le pays pour traquer les poches de résistance d'hommes-bêtes et de maraudeurs du Chaos, certains ont commencé à rentrer au bercail. Chacun de ces hommes porte le fardeau de la guerre sur les épaules, marqué par ces épreuves, physiquement, psychologiquement, voire les deux. Les rumeurs de désertion en masse abondent, bien que ces comportements soient punis de dix coups de fouet sur le Champ de l'Absolution, devant le Grand Tribunal des Édits. Les récidivistes sont envoyés dans les Caves pendant au moins un mois.

L'armée de Talabheim se caractérise par une proportion élevée d'archers et par sa capacité à se déplacer rapidement dans les zones boisées. L'essentiel de ses soldats est recruté dans les régions forestières et les gorges du Taalbastion et d'au-delà. La piétaille préfère la hache et la lance à l'épée. L'armée compte un petit contingent de cavaliers, que l'on emploie davantage pour les frappes éclair que pour les charges massives, cette tâche étant réservée aux ordres chevaleresques.

La garde du Taalbastion

La garde du Taalbastion est responsable de la protection de la muraille du Cratère et, surtout, de la forteresse qui assure la défense du chemin du Sorcier. Ces hommes se considèrent comme supérieurs aux autres unités militaires, à l'exception probable des Élus de Taal. Les gardes du Taalbastion prennent leur métier très au sérieux, mais on sait qu'ils acceptent les pots-de-vin de certaines personnes. Ils sont essentiellement composés d'artilleurs et d'archers afin de protéger l'accès à la porte, sachant que la forteresse qui domine le chemin du Sorcier compte près d'une centaine de canons, de balistes et de catapultes qui peuvent servir à accabler l'ennemi. Les tourelles de la Haute Porte sont également équipées de citernes d'huile bouillante, de soude ou autre substance caustique.



Brigade des tunnels (« les Terriers »)

La garde du Taalbastion compte dans ses rangs une unité spéciale qui sillonne les nombreux tunnels et terriers que l'on trouve dans l'enceinte du cratère, réseau connu sous le nom de Souricière. Bien que cette garde soit officiellement appelée la brigade des tunnels du Taalbastion, la plupart des gens (y compris les intéressés) préfèrent le terme « Terriers », car leur mission consiste à « débusquer les rats et les tuer ». Les Terriers patrouillent les tunnels les plus connus et sont constamment en recherche de nouvelles galeries. Il n'est pas illégal de se trouver, voire de vivre, au sein de la muraille, mais de nombreux actes illicites y sont perpétrés. Le souci principal des Terriers est de découvrir d'éventuels tunnels qui mènent au-delà du Taalbastion, par lesquels des individus pourraient entrer et sortir de la cité sans être vus (et surtout sans acquitter leur droit d'entrée).

Les Terriers sont sélectionnés parmi les hommes les plus petits de la garde du Taalbastion, ce qui leur vaut d'innombrables railleries de la part des autres soldats, mais ce sont des guerriers farouches et compétents. Ils ne sont en outre pas réputés pour leur sens de l'humour. Les nains et les halflings sont bien plus courants chez les Terriers que dans les autres corps militaires de Talabheim.

La milice (« la bande des soiffards »)

La milice est un mélange hétéroclite de citoyens, forestiers et chasseurs de confiance qui se mobilisent en cas d'urgence. Quand les

Leon blum (order #1627786)

circonstances le demandent, des cavaliers se rendent au Taalwelt, soufflent une fois dans leur cor caractéristique et brandissent une bannière verte représentant une corne à boire qui se déverse. Une loi ancestrale exige que tous les hommes valides se mobilisent quand se présente un tel événement. Le nombre d'adultes mâles qui répondent à l'appel dépend néanmoins de la proportion qui a consommé de l'eau-de-vie frelatée la veille au soir. C'est pourquoi les militaires de métier parlent de la « bande des soiffards » quand ils font référence à la milice. Cette raillerie est d'ailleurs à l'origine de plus d'une bagarre entre soldats et membres de la milice.

Malgré cette réputation peu flatteuse, la milice est efficace, car elle est composée de Talabeclanders endurcis et plutôt fiables. La plupart des hommes considèrent comme un honneur de servir la milice et prennent leur devoir très au sérieux. Malgré tout, les Seigneurs de chasse ont compris qu'avec ces esprits indépendants des abords du Taalbastion, la discipline stricte n'était pas de mise, sans parler d'un uniforme ou de tout ce qui s'en approche. Un chef qui se montre trop restrictif ou à cheval sur le protocole serait en effet bien inspiré de garder un œil ouvert, même dans son sommeil.

Le guet (« les Museaux »)

Les hommes du guet de la ville de Talabheim sont connus sous le nom des « Museaux » en raison de leur blason plutôt médiocre représentant une tête de loup. Quand ils vont au combat, ils s'écrient : « Pour Taal ! Pour Elise ! » La tête de loup héraldique de ce corps militaire lui fut conférée par le culte d'Ulric durant un court interrègne du second millénaire qui vit l'Ar-Ulric déménager de Middenheim à Talabheim à la suite d'une dispute avec le graf. Le culte d'Ulric a toujours eu une grande influence au Talabecland et Talabheim ne fait pas exception, puisque seule la foi de Taal est plus importante dans la cité. Un grand temple et une statue de la divinité se dressent fièrement dans la Cité des Dieux.

Le guet a pour mission de faire respecter le code de la ville, de maintenir l'ordre et de compléter les réservistes en temps de siège. On sait qu'ils procèdent à des arrestations à la moindre infraction, avançant qu'il existe forcément une loi qui traite de la situation, enfouie dans les volumineux tomes du Grand Tribunal des Édits. Cependant, Talabheim se distingue par le fait que tout citoyen arrêté par le guet a le droit de faire un procès à l'officier qui l'a fait incarcérer s'il peut prouver l'illégalité de l'acte devant les juges du Grand Tribunal. Dans les faits, seuls les Talabheimers les plus riches et influents peuvent se permettre cette fantaisie.



Les ordres chevaleresques

Si tous les ordres chevaleresques sont représentés à Talabheim, nul ne peut prétendre s'être imposé sur les autres. La cité étant encore convalescente après le passage de la Tempête du Chaos, la garde personnelle du Comte Électeur (l'ordre des Boucliers Rouges) étant toujours portée disparue et la défense de Talabheim restant encore affaiblie en attendant le retour complet de l'armée, les dirigeants des divers ordres chevaleresques ont bon espoir d'accroître leur pouvoir et leur sphère d'influence. Le sentiment général à l'égard de cette attitude est très divers ; certains voient d'un très bon œil cet apport de combattants expérimentés, tandis que d'autres n'y décèlent qu'une tentative d'appropriation du pouvoir de plus.

Les chevaliers du Loup Blanc

La plupart des chevaliers du Loup Blanc sont toujours en campagne. Ceux qui sont restés dans la cité avaient pour mission d'étayer ses fortifications. Malheureusement, ils ont vite été confrontés à l'oisiveté, ce qui a le don de frustrer de tels guerriers endurcis. Leur loyauté va à l'actuel grand prêtre d'Ulric à Talabheim. L'ordre est composé de plus en plus d'individus zélés et sectaires, alors que le culte d'Ulric reste en retrait par rapport à celui de Taal, divinité tutélaire de Talabheim.

Les chevaliers Panthères

La présence de cet ordre à Talabheim ne date pas d'hier, même si sa loyauté va avant tout à Middenheim, qui le finance largement. On dit que l'annexe de l'ordre à l'Œil de la Forêt est la deuxième en importance de tout l'Empire. Ces chevaliers sont considérés avec grande suspicion et beaucoup estiment que leur présence ne sert qu'à permettre à Middenheim d'étendre son influence où elle n'est pas la bienvenue. La Tempête du Chaos a mobilisé la plupart de ces hommes pour venir défendre Middenheim, soulageant du même coup provisoirement ces craintes. Mais maintenant que la Tempête est endiguée, les survivants reviennent progressivement à Talabheim. Le graf envisage d'envoyer d'autres chevaliers pour renforcer les rangs de l'ordre à Talabheim et mieux surveiller les faits et gestes de la cité.

Les chevaliers du Cerf

Fier et majestueux, cet ordre est relativement récent. Peu attirés par l'approche de la guerre basée sur les embuscades qu'affectionnent la plupart des Talabeclanders, les chevaliers du Cerf tirent une gloire certaine de leurs unités ultra disciplinées et très compactes sur le champ de bataille. Certains les accusent de se préoccuper davantage des exercices de parade que des véritables qualités martiales, mais ils ont fait leurs preuves à plusieurs reprises.

Les chevaliers du Cerf méprisent les autres ordres chevaleresques et se considèrent comme les véritables fils de Talabheim. Depuis la disparition récente du Comte, l'ordre débat largement sur la question de savoir à qui vouer sa loyauté. Bien que la comtesse semble s'imposer comme successeur, certains sont convaincus que le Comte Feuerbach est toujours vivant et qu'une fidélité dispersée serait aussi dommageable pour l'ordre que pour la cité.

Les Élus de Taal

Les Élus de Taal correspondent à une organisation regroupant des bûcherons d'élite qui patrouillent l'enceinte du Taalbastion, notamment le Taalgrunhaar. Ils assurent en particulier la protection des pèlerins contre les bandits et traquent les quelques mutants et animaux dangereux qui parviennent à pénétrer dans le cratère. Il leur

Leon blum (order #1627786)

arrive parfois de sortir du Taalbastion pour surveiller la vieille route des Nains au sud.

En temps de guerre, les Élus de Taal font office d'éclaireurs et de troupes spéciales d'intervention rattachés à l'armée principale, bien qu'un détachement reste en retrait pour assurer la protection des bois sacrés. Ces hommes sont les maîtres des frappes éclair, de la pose de pièges et du pistage. Les membres des Élus de Taal n'ont que mépris pour les uniformes, mais tous portent une peau de cerf sur les épaules pour se distinguer du reste de la population.

Leur chef actuel s'appelle Joerg Hafner, redoutable guerrier et traqueur hors pair. Ce dernier préfère la nature sauvage à la vie urbaine, mais ses responsabilités à la tête des Élus de Taal, ainsi qu'à celle de la milice, l'impliquent plus qu'il ne le souhaiterait dans les affaires politiques. Hafner entretient de bonnes relations avec les chevaliers du Cerf, qu'il considère comme de vrais frères d'armes.

Le clergé

Les prêtres de Taal sont largement majoritaires à Talabheim. C'est bien simple, la cité compte le plus grande proportion de ces prêtres par habitant de tout l'Empire. Selon le clergé, cela est dû au grand nombre de fidèles de Talabheim, mais certains esprits critiques estiment qu'il faut plutôt attribuer cela au fait que les ecclésiastiques sont exemptés des taxes exorbitantes sur les boissons alcoolisées, qui jouent un rôle important dans les rites du culte. Les prêtres de Taal partagent leur temps entre la cité et le Taalwelt, à l'est, où se trouve leur véritable temple. Ils mènent leurs rituels dans le plus grand secret.

Le temple de Verena, situé au cœur du quartier de la Loi, est le second en importance. Son clergé assiste l'impressionnante bureaucratie judiciaire de Talabheim et veille à ce que les lois soient justes. Ils sont pour l'instant sur la bonne voie.

Au grand désarroi de l'Empereur, le culte de Sigmar reste relativement mal ancré à Talabheim. Son temple est plutôt modeste, relégué dans un obscur recoin de la promenade des Dieux. Mais ceux qui adhèrent à ses principes sont connus pour leur dévotion sans faille et leur ferveur. Les prêtres de Sigmar de Middenheim et d'Altdorf envoient régulièrement des prosélytes à Talabheim pour tenter d'accroître le nombre de convertis.

Les sorciers

L'Ordre de Jade est la faction de magie la plus influente de Talabheim, et de loin. Contrairement à ce qui se passe dans les autres villes, l'ordre œuvre en coordination avec le clergé. Un seigneur magister est désigné pour conseiller la comtesse et le parlement. Il veille également à ce que la nature luxuriante du Taalbastion ne devienne pas envahissante. En temps de guerre, le seigneur magister organise les renforts de la milice pour étayer les défenses. L'actuel seigneur magister en poste, Dieter Vogt, préfère cependant éviter de trop s'impliquer dans les machinations du Conseil des chasseurs.

L'Ordre d'Ambre est le Collège de Magie le mieux représenté après celui de Jade. Rares sont les magisters de cet Ordre qui évoluent dans la cité à proprement parler, préférant pratiquer leurs arts dans le Taalwelt, où les animaux sauvages vivent en toute liberté. Une légende tenace fait état d'un vieux magister d'Ambre dément qui contrôlerait les rats de la ville au son d'une flûte.

Un grand nombre des magisters ont quitté la cité pour contrecarrer la Tempête du Chaos. À l'instar des soldats, ces sorciers reviennent petit à petit. Les plaies de l'invasion sont encore béantes dans l'esprit de beaucoup de ces rescapés et nombre se sont réfugiés au Taalgrunhaar pour être traités et consolés par leurs confrères.

NOUVELLE CARRIÈRE: CHASSEUR CORNU

Les rites du clergé de Taal exigent une grande vigueur, aussi bien physique, qu'émotionnelle et mentale. Certains considèrent les apparats de la civilisation (les villes, les cours, etc.) comme un contresens de la volonté de Taal. Les Chasseurs cornus sont particulièrement fervents et évitent la ville. À l'inverse des Élus de Taal, ils renoncent presque à tous les avantages matériels. Ils se passent de vêtements traditionnels et d'armure, pour se couvrir de fourrures ou d'un pagne, voire de moins que cela. L'initiation de ces hommes passe entre autres choses par l'application de nombreux tatouages sur le poitrail et le visage. Les Chasseurs cornus rôdent dans les bois du Taalbastion, mais également dans toutes les forêts du Talabecland. Ils ne se reconnaissent qu'en Taal. S'ils ne maîtrisent pas la rhétorique enflammée dont font montre certains fidèles du dieu, leur ferveur ne fait aucun doute. Pour eux, la conversion se fait dans les actes et non par la parole.

PLAN DE CARRIÈRE DU CHASSEUR CORNU

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+10%	—	+5%	—	+10%	

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Braconnage *ou* Pistage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langage secret (langage des rôdeurs), Perception

Talents : Course à pied *ou* Résistance accrue, Dur à cuire, Frénésie

Dotations : armure légère (veste de cuir), arme à une main (hache), nécessaire antipoison

Accès : Initié (de Taal), Scribe

Débouchés : Chasseur, Hors-la-loi, Milicien, Pisteur, Vagabond

L'union des bateliers

La Talabec est un élément vital de Talabheim. Ce grand fleuve au débit lent porte de nombreux pèlerins, marchandises et denrées vers et hors de la ville. L'union des bateliers est un important groupe de pression qui représente les intérêts des capitaines, des propriétaires de navire et de tous les individus qui vivent des eaux de la Talabec. Ils luttent pour la réduction des impôts et des droits de passage imposés aux cargaisons. Ils découvrent et fondent de nouveaux points d'intérêt commerciaux en amont et en aval du fleuve, et règlent les différends entre capitaines et intermédiaires terriens.

Mais pour la plupart des négociants, l'union n'est qu'une vitrine pour criminels. On accuse l'organisation de tous les maux, en particulier de piraterie et d'extorsion, sachant qu'une grève des bateliers pourrait bloquer l'apport de marchandises et de denrées en ville. L'actuel dirigeant de l'union, un énorme Ostlander du nom de Jens Leonhard, est connu pour la main de fer avec laquelle il mène le groupe. Les lieutenants et les rivaux qui ont le malheur de le contrarier finissent bien souvent ligotés à la partie immergée de quelque canot.

Leon blum (order #1627786)

Les juges

Talabheim est engluée dans des milliers de lois, dont certaines remontent à une époque oubliée. Bien que la cité regorge d'avocats capables de les interpréter, il revient aux juges de les faire appliquer. Talabheim compte un nombre important de juges itinérants, comme on en trouve dans les régions sauvages de l'Empire. Ces juges urbains patrouillent les rues, investis du pouvoir d'arbitrer et de châtier sur-le-champ. Le peuple les craint, à raison. Bien que tout citoyen soit théoriquement en droit de plaider son cas devant la cour, la plupart n'ont pas les accointances qui pourraient leur permettre de rappeler cette loi aux juges itinérants.

LES ÉTRANGES IMPÔTS ET TAXES DE TALABHEIM

Les nobles et les politiciens de Talabheim comptent bien garder leurs coffres pleins, quoi qu'il advienne au-delà de la muraille du Taalbastion. Pour assurer le flux de pistoles, ils ont pensé à taxer tout ce qui était susceptible de l'être. Dans une ville connue pour son respect des lois, la surabondance d'impôts n'est pas très surprenante. La plupart des transactions courantes sont soumises à une taxation, comme c'est le cas dans les autres villes de l'Empire, mais là s'arrête la comparaison entre les impôts de Talabheim et ceux des autres provinces.

Une grande partie des taxes de la ville semblent dénuées de sens pour un étranger. Le commerce et les voyages passant par Talabheim en deviennent en outre très coûteux pour les marchands. Malgré cela, les Talabheimers se sont faits à cette situation et s'en plaignent rarement, même lorsque les taxes portent sur leur précieux alcool. La majorité des prélèvements les plus onéreux concernent les étrangers, du moins est-ce perçu comme tel par les habitants. La vérité est bien entendu tout autre, car le mode de taxation des marchandises importées les rend bien plus chères qu'elles ne le seraient autrement.

Les Talabheimers, en particulier les plus opulents, sont passés maîtres dans l'art d'exploiter les failles du système d'imposition. Les détails des levées les plus obscures sont connus de tous, y compris des fermiers les plus modestes, chacun apprenant à les acquitter le moins souvent possible. Les gens qui ne payent pas leurs impôts sont rares, mais ils existent bel et bien. Ceux qui sont pris à priver la ville de ses piécettes connaissent cependant des punitions sévères. Pour les autorités de Talabheim, le contournement avéré des taxes est perçu comme un acte de sédition.

L'impôt du chapeau

En l'an 2468, Talabheim instaura un impôt concernant les gens du spectacle. On considérait à l'époque que ces individus, de l'amuseur de rue au comédien de théâtre, n'étaient que des vauriens qui ne contribuaient en rien au bien de la ville. C'est ainsi qu'il fut décidé que les gens du spectacle devaient acquitter un impôt spécifique sur tous les revenus engendrés par leur domaine d'expression. Tout argent engrangé par la charité d'autrui, tels que les dons laissés dans le chapeau d'un violoneux, fut également soumis à cette taxation.

Bien que plusieurs décennies se soient écoulées depuis l'instauration de cet impôt, il reste inscrit dans les édits. De nombreux membres du conseil de Talabheim ont lancé des motions visant à étendre la taxe aux combats de gladiateurs, propositions qui risquent fort d'aboutir au cours des prochains mois. Il est également question de considérer les tavernes et tripots comme des lieux de divertissement dont les profits devraient être soumis à l'impôt. Une telle taxe s'ajouterait à celles, nombreuses, qui accablent déjà ces débits de boisson, c'est pourquoi elle est particulièrement impopulaire chez les taverniers et les soûlards.

Levée du sabot léger

Les étrangers qui se présentent à Talabheim en passant par le chemin du Sorcier peuvent s'attendre à payer quelques pièces de plus pour les montures qui n'ont pas de cavalier. Pour chaque monture au-delà de la première, les voyageurs doivent acquitter un sou. L'explication officielle se base sur le fait que les pâturages au sein du cratère ne sont pas illimités, mais la plupart des gens n'y voient qu'un moyen de plus pour détrousser les visiteurs. Les bêtes de somme ne sont pas concernées par cette taxe.

La taxe des orphelins

La cité impose une petite taxe sur la volaille portée ou vendue en ville ou à Talagaad. La taxe ne s'applique qu'à la vente des volatiles vivants et la plupart des marchands la contournent en tordant le cou de leurs poulets juste avant de les vendre (en n'omettant pas de déclarer : « Pour les orphelins ! »)

Le petit pardon

Les halflings ne sont pas vraiment les bienvenus à Talabheim, de même que les marchandises en provenance du Moot. La race est considérée comme indolente, gloutonne et malhonnête, et les habitants de Talabheim ont toujours montré une grande méfiance à l'égard des cargaisons importées du Moot. Le petit pardon fut instauré durant la semaine de la Tourte de 2504, ce qui en fait un ajout plutôt récent au système d'imposition de la cité. Ainsi, toute marchandise provenant du Moot est taxée entre cinq et vingt pour cents de plus que la normale, en fonction de l'utilité des objets pour l'habitant moyen de Talabheim (i.e. les humains).

Prenons un exemple : en raison de leur taille, les vêtements confectionnés pour les halflings sont peu attrayants pour le Talabheimer moyen, ce qui augmente la taxe d'importation de ce genre de marchandise. Si cette mesure empêche les commerçants halflings de faire leur travail à Talabheim, elle rend également beaucoup plus chère la vie des quelques semi-hommes qui vivent dans la cité, par comparaison avec leurs voisins humains. C'est pourquoi la population halfling a largement décru depuis 2504, ce qui n'est pas pour déplaire à l'ensemble des habitants.



Leon blum (order #1627786)

La taxe potière de 2286

Cet impôt, dont l'appellation officieuse n'est autre que la «taxe d'aisance», s'applique à toutes les marchandises en céramique qui sont importées à Talabheim. Bien qu'elle concerne de nombreux produits, on s'en souvient surtout parce qu'elle touche aux pots de chambre. L'histoire veut que les artisans de Talabheim, qui se servaient pour façonner leurs objets en céramique de l'argile riche du marais que l'on trouve dans la partie sud-est du cratère, aient été dépassés par les importations de poterie et d'objets en grès du Middenland et du Reikland. La colère de la guilde des potiers de l'époque fut telle que la cité instaura une taxe sur toutes les marchandises en terre cuite.

Un important chargement de poterie arriva du Reikland à Talagaad, peu de temps après l'introduction de la taxe. La ratification était si récente que les villes avoisinantes ne s'étaient pas encore passé le mot. Le commerçant du Reikland, le bien nommé Rupert Pottsman, emportait avec lui une importante cargaison de pots de chambre, de chopes manufacturées et de bols. Lorsqu'on lui annonça la taxe, Pottsman ne put réprimer sa colère. Une brève échauffourée éclata entre le guet et l'escorte du marchand, au cours de laquelle de nombreux pots de chambre furent brisés. Pottsman et les survivants de son escorte se retrouvèrent sous les verrous et son stock fut confisqué. Ce qu'il advint ensuite du négociant est probablement retranscrit dans les archives de la cour de Talabheim, mais cela n'intéresse pas grand monde, étant donné la nature comique de l'histoire.

La dîme du scribe

Étant donné la quantité de paperasse qui est produite dans la Cité des Lois, il est normal que les scribes soient très demandés. Histoire de s'assurer un petit revenu supplémentaire, la ville de Talabheim a instauré une dîme qui s'applique aux marchands qui copient, écrivent ou retranscrivent des informations pour un client. En outre, la vente de parchemins, de papier, d'encre, de cire à cacheter et de tout accessoire calligraphique est également taxée. Pour les plus démunis, la dîme du scribe n'est qu'une taxe sur l'illettrisme, car ils sont bien souvent obligés de recourir aux services de gens plus instruits pour écrire à leur place.

Le droit de pinte

La vente de boissons alcoolisées est toujours taxée à Talabheim, d'une manière ou d'une autre. Les Talabheimers sont connus à travers tout l'Empire pour leur amour de la boisson et ils expriment parfois leur mécontentement concernant les taxes que la cité-état ne cesse d'imposer sur leur passe-temps favori. Malgré «l'arnaque sur la bibine», comme l'appellent la plupart des roturiers, les Talabheimers continuent à consommer de l'alcool en quantité. Les établissements et commerçants qui fournissent la boisson doivent se faire connaître auprès des autorités locales. Des représentants de la ville et des percepteurs leur rendent régulièrement visite.

Certains bistrots et auberges sans licence ont une arrière-salle dans laquelle on peut consommer de l'alcool vendu de manière illicite. Rares sont les habitants de la ville qui ne connaissent pas au moins l'une de ces tavernes clandestines. Cependant, le marché parallèle des spiritueux est tellement infiltré que les autorités préfèrent ne pas s'escrimer à traquer ces établissements. Les percepteurs voient en effet trop souvent leurs inspections inopinées se solder par le constat de dizaines de clients ivres, sans la moindre trace visible d'alcool. Les troquets qui ont choisi de se faire connaître par les autorités sont le plus souvent situés dans le quartier des Marchands et acquittent cependant rarement la taxe, car leurs clients sont très souvent des membres de la guilde des plaideurs.

La taxe cireuse

Comme son nom l'indique, la taxe cireuse s'applique aux objets contenant de la cire d'abeille ou de la paraffine. La production de cire de Talabheim est importante, essentiellement issue des ruches des fermes des régions méridionales du cratère. Il s'agit de l'un des meilleurs produits de tout le Vieux Monde, généralement vendu sous la forme de lingots laiteux marqués du sceau de la ville, les clients étant nombreux et divers. Les objets les plus courants parmi ceux qui sont soumis à la taxe sont les bougies, certaines armures en cuir, et les tonneaux, bidons et baquets traités à la cire.

NOUVELLE CARRIÈRE : PERCEPTEUR

Toutes les villes ont besoin de taxes et d'impôts pour fonctionner. Le débit constant d'argent permet d'assurer le financement des œuvres publiques et le dédommagement de ceux qui servent la communauté. Il remplit également les poches des politiciens. Mais quelque noble ou bonne soit la cause, personne n'aime acquitter les taxes. Ces mesures étant particulièrement peu populaires, la plupart des législateurs préfèrent ne pas s'occuper de la collecte des impôts, laissant ce privilège à des Percepteurs spécifiquement formés. De toutes les occupations de la ville, celle de Percepteur est probablement la plus mal vue, avec les teinturiers, les mendiants et le reste de la populace. Bien que leur voie soit définie par l'hostilité générale, la plupart des Percepteurs savent que leur mission est nécessaire. Ils sont pourtant souvent mal payés pour cette tâche ingrate. C'est pourquoi peu s'épanouissent dans ce qu'ils font et la plupart cherchent à rapidement améliorer leur condition. Pour cela, ils peuvent écumer les coffres, frauder ou travailler deux fois plus, dans l'espoir de se placer au sein des autorités locales.

Note : si vous tirez votre carrière de départ, vous pouvez remplacer Bourgeois par Percepteur avec l'accord de votre MJ.

PLAN DE CARRIÈRE DU PERCEPTEUR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	—	—	+10%	+10%	+5%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances académiques (droit), Évaluation, Lire/écrire, Marchandage
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent *ou* Sociable, Intrigant
Dotations : armure légère (veste de cuir), arme à une main, accessoires de calligraphie, boulier, 1d10/2 co
Accès : Messager, Scribe
Débouchés : Agitateur, Hors-la-loi, Marchand, Milicien, Patrouilleur, Plaideur, Voleur



Leon blum (order #1627786)

LA CITÉ DE TALABHEIM

Talabheim est une ville bien particulière et ceux qui explorent ses rues et ses échoppes en repartent toujours impressionnés et un peu plus pauvres.

Bâtie au sein d'un cratère engendré par une catastrophe antique, la cité est une simple communauté à l'intérieur du Taalbastion. Talabheim est engoncée dans son enceinte naturelle et chaque pouce habitable est occupé par les Talabheimers. Bien que la population de la ville n'ait guère changé au cours des siècles précédents, elle a connu un bouleversement avec la vague de réfugiés qui ont fui les provinces ravagées du nord-est.

Talabheim grouille de monde. Il s'y passe toujours quelque chose, une activité ou un spectacle pour mobiliser l'attention des voyageurs. Ceci reste vrai dans les quartiers les plus calmes, car la taille de la ville n'est plus adaptée à la population, du moins au cœur de la ville. Les rues, qui ne sont souvent pas assez larges pour permettre à deux personnes de marcher de front, sans parler d'y rouler en carrosse ou d'y faire passer une grosse charrette, sont toujours bondées de marchands, de mendiants, d'ouvriers et de nobles qui se pressent comme des fourmis d'un rendez-vous à l'autre. Ce trafic ralentit les déplacements, si bien que les Talabheimers prennent soin de partir en avance quand ils doivent se rendre quelque part.

Comme toutes les communautés du nord, Talabheim se relève difficilement du passage de la Tempête. Entre l'affluence permanente de réfugiés de l'Ostland, du Hochland et même du Kislev, et les taxes et prix prohibitifs de la cité-état, l'avenir de la communauté est pour le moins incertain. Dans cette surpopulation, les tensions entre cultures sont exacerbées et la frustration générale s'installe. Les rues sont animées par les agitateurs et les démagogues, qui exhortent le peuple à se dresser contre les immigrants, contre les autorités, voire les uns contre les autres. Et quand la loi met la main sur l'un de ces mécontents et qu'elle le pend au bout d'une corde, il arrive que des émeutes éclatent et se prolongent pendant des jours. Ainsi, bien que l'endroit soit dangereux, Talabheim est une cité qui vibre par les relations entre cultures et opinions, et les frictions que cela implique, ce qui la rend particulièrement intéressante.

Le Taalbastion

Le Taalbastion est la meilleure défense de Talabheim. L'anneau du Taalbastion, qui n'est autre que la muraille naturelle du cratère, a été renforcé par les militaires de Talabheim, qui l'ont constamment amélioré au cours des siècles. Le périmètre du cratère est traversé d'une petite route traîtresse que l'on appelle Spierrestrasse. Plusieurs postes de garde de tailles diverses sont disposés sur cette voie, à intervalles réguliers.

Les petits postes de garde sont appelés les « cils ». De petites garnisons d'une trentaine d'hommes les occupent, équipée chacune de près d'une douzaine de canons et de balistes. Les cils, bien qu'ils soient en mesure de harceler les forces adverses, qu'elles se trouvent à l'intérieur ou à l'extérieur du Taalbastion, sont surtout là pour prévenir en cas d'intrusion ennemie.

Les trois grands postes de garde sont disposés aux ailes nord, est et sud du Taalbastion. Bien qu'ils ne soient pas aussi impressionnants que la Haute Porte, chacun de ces postes reste un obstacle de taille pour les ennemis qui osent les assaillir. Ils sont tous équipés de fusées de signal, comme les cils, mais sont en plus dotés d'une artillerie défensive composée d'une combinaison de quarante canons et balistes. Chacun de ces bastions accueille une centaine de personnes, soldats et personnel de soutien. On y accède par le biais de chemins tortueux qui gravissent la dangereuse muraille intérieure du Taalbastion.

Le chemin du Sorcier

Le seul moyen légal de pénétrer dans Talabheim consiste à emprunter le chemin du Sorcier. Quand la route de la Vieille Forêt approche de l'immense rempart du Taalbastion, elle commence à s'élever en lacets sur une hauteur de près de soixante mètres. La route est suffisamment large pour permettre à plusieurs chariots de passer de front ou de se croiser sans encombre. Durant la journée, la route est très empruntée. Les embouteillages ne sont pas rares, vu que les gardes vérifient le droit de passage de chacun des arrivants. Au sommet de la route siège une imposante forteresse qui projette son ombre sur les cabanes qu'elle domine.

La Haute Porte

Cette forteresse n'est autre que la première défense de la cité, et aussi la plus efficace. Les portes en sont ouvertes, en dehors des périodes de crise. La Haute Porte dispose de quatre herses en métal noir, soigneusement graissées et reliées à plusieurs leviers qui permettent de les refermer en un clin d'œil. Les murs et le plafond de ce tunnel sont équipés de meurtrières, idéalement placées pour permettre aux arbalétriers et aux soldats qui s'occupent de verser l'huile bouillante, si jamais une armée parvient jusque-là. Le tunnel s'enfonce sur près de soixante mètres de long entre les murailles noires du Taalbastion. De grosses torches sont alignées sur les parois tous les trois mètres et d'énormes chandeliers sont suspendus au plafond. Bien que des balayeurs de rue s'emploient à garder le passage propre, la puanteur des gens et des animaux, surtout l'été, peut s'avérer insoutenable.

Une branche spéciale du guet occupe la Haute Porte de façon permanente. La garde du Taalbastion se considère comme un groupe d'élite, mais la plupart de ses hommes sombrent dans l'ennui et la lassitude, leur fonction pouvant parfois manquer de sens. Ces soldats sont connus pour la vigueur des interrogatoires et des fouilles pratiqués sur les voyageurs qui entrent à Talabheim, sorte de divertissement pour la garde.

Celui qui dispose des documents adéquats pour passer la Haute Porte aura droit à une vue à couper le souffle ; la cité de Talabheim se dévoilera entière à ses pieds, tandis que le Taalbastion s'étend à l'horizon. Le chemin du Sorcier entame alors quelques lacets supplémentaires pour descendre jusqu'au quartier des Marchands.

Traverser le Taalbastion

Les voyageurs étrangers s'exposent à une grosse désillusion s'ils espèrent emprunter le chemin du Sorcier comme si de rien n'était et arriver tranquillement à Talabheim. Déjà, ils seront arrêtés aux portes de la garnison de Talagaad, où on leur demandera de prouver leur droit de cité ou de montrer leur sauf-conduit. Les individus qui n'ont ni l'un ni l'autre de ces documents devront demander un droit d'entrée en ville en accord avec la raison de leur visite à Talabheim, auprès du Bureau municipal des entrées, situé un pâté de maison plus loin que la garnison. Le premier écueil pour les visiteurs risque donc d'être l'illettrisme, car celui qui n'est pas en mesure de remplir lui-même le questionnaire devra s'inscrire sur une liste d'attente pour un « entretien préliminaire d'accès à la cité », avant de devoir patienter plusieurs semaines, voire bien plus si son nom a le malheur d'avoir une consonance étrangère.

Les personnes qui peuvent remplir les documents devront acquitter un droit, dont le montant dépend de type de lettre demandé. Le droit d'entrée le moins cher est celui des visiteurs moyens, que l'on appelle communément le « laissez-passer du pèlerin » car c'est celui que l'on délivre le plus souvent aux fidèles de Taal et de Rhya qui viennent dans cette cité sainte. Autrefois, ce droit d'entrée était plus onéreux, mais le culte de Taal a fait pression pour qu'il ne dépasse pas 1 pa, c'est-à-dire le prix du parchemin sur lequel il est écrit. Les fidèles les plus pieux sont parfois dispensés de cette formalité, notamment lorsqu'ils sont bien vus par l'Église.

Leon blum (order #1627786)

TALABHEIM ET SES ENVIRONS



Leon blum (order #1627786)



Chemin du Sorcier
1. Haute Porte
2. Garnison de Talagaad
3. Bureau municipal des entrées

Quartier de la Loi
4. Grand Tribunal des Édits
5. Champ de l'Absolution
6. Les Caves
7. Temple de Verena
8. Obélisque des Lois
9. Tribunal du Citoyen
10. Le Rocfoyer

Le Suif
11. Coin de la Braille
12. La Lanterne noire
13. Allée des Poissonniers
14. Les Boucliers

Quartier des Marchands
15. Auberge des Trois Pommes
16. Guilde des marchands
17. Mont-de-piété de Snorri
18. Bureau de l'Escarcelle

Promenade des Dieux
19. Route du Reliquaire
20. Sanatorium shalléen
21. Sanctuaire de Manann
22. Temple de Morr
23. Temple de Myrmidia
24. Temple de Shallya
25. Temple de Sigmar
26. Temple de Taal
27. Asile de Talabheim
28. Temple d'Ulric

Taalgarten
29. L'Océan de roses
30. Hutte Frater
31. Butte des Doctrines

Leon blum (order #1627786)



Fort Schwartz-Porte Nord
32. Le Mousquet Rouillé
33. Écuries Wernhauer
34. Forge de Yavandir
35. Théâtre du Damier Rouge
36. Fontaine de Taal

Quartier Châtelain
37. Grand Manoir
38. Académie Royale du Talabecland
39. Avenue des Héros
40. La Fine Plume

Trouée des Guildes
41. Brasserie d'Hargrinson
42. Palais de cire d'Émelia

Geltwold
43. Au Trésor d'un Seul Homme
44. Au Juste Prêteur

Erdewerks
45. Marché fermier
46. L'Esgourde du Cochon

Talagaad
47. La Dent Gâtée
48. La muraille des Travailleurs
49. Marché poissonnier
50. L'Anguille
51. Chez Skully
52. Le Marteau et les Pinces
53. Griswold et Fils
54. Place du marché
55. Le Chat à dix queues
56. Rue des Voleurs
57. La Balalaïka
58. Madame Yaga

Leon blum (order #1627786)

Une fois les documents dûment remplis, le voyageur devra encore attendre entre trois jours et une semaine avant d'obtenir son autorisation. C'est le temps qu'il faut aux greffiers du bureau pour comparer le nom et l'apparence du requérant avec les diverses listes de criminels recherchés par l'Empire. C'est au visiteur de se présenter chaque jour devant le Bureau municipal des entrées pour y consulter les listes placardées et voir si son droit d'entrée est accordé. S'il n'y a aucune complication et que le voyageur n'a pas de raison d'être arrêté, il finira par obtenir son laissez-passer.

Le droit d'entrée standard donne l'accès à la cité pendant trois jours, les dates d'arrivée et de départ étant clairement indiquées. Les Museaux vérifient régulièrement les papiers des personnes un peu trop agitées, ainsi que des individus qui passent d'emblée pour des étrangers. Quand le droit d'entrée a dépassé la date d'expiration, les Museaux peuvent se contenter d'un sermon appuyé ou d'une amende, avant d'expulser le contrevenant de la ville si le délai n'est qu'à peine dépassé, mais un laissez-passer franchement obsolète peut se traduire par une arrestation, un emprisonnement, voire des tortures.

Il existe d'autres types de droit d'entrée, le plus courant étant le «laissez-passer de l'itinérant», généralement acheté par les marins qui ont les moyens (les plus modestes se cantonnant à Talagaad) et les aventuriers. Ce droit de passage revient à 10 pa et se renouvelle annuellement. Il permet à son porteur d'aller et venir, aussi souvent qu'il le souhaite et de rester sur place pendant des périodes prolongées, mais il ne l'autorise pas à acheter un logement ou un établissement à Talabheim. Il y a aussi des autorisations spéciales pour les marchands, qui leur permettent d'être propriétaires, mais ceux qui peuvent s'offrir ce permis préfèrent généralement acheter directement leur droit de cité. Les prêtres qui viennent s'établir dans une église ou un temple de Talabheim, les soldats impériaux et les répurgateurs doivent être en mesure de prouver leur identité à tout instant, mais ils ne sont pas tenus de disposer d'un laissez-passer délivré par la ville.

Comme c'est le cas avec l'ensemble de la bureaucratie impériale, des amis hauts placés et quelques pots-de-vin peuvent sensiblement faciliter et accélérer la procédure. La contrefaçon de droits d'entrée est en outre un secteur florissant, de même que les opérations de contrebande visant à faire entrer et sortir des individus «sensibles» (cf. **Chapitre II** pour plus de détails sur ce type d'arrangement).

Le nom de toutes les personnes qui entrent et sortent légalement de Talabheim est soigneusement inscrit dans les registres. En 1567, un différend avec un maître des runes nain poussa le Bureau municipal des entrées à garder trace des noms pendant cinq cents ans avant de se débarrasser des archives, ce qui explique que le Bureau d'enregistrement des droits d'entrée du Taalbastion est un énorme bâtiment.

Le quartier de la Loi

Ce quartier, que les voleurs et la canaille appellent Richter ou Ville-loi, siège au centre de Talabheim. C'est un lieu dénué de tout humour et de gaiété, où les avocats, les juges et les greffiers entrent et sortent de leurs cabinets pour faire respecter la loi à la lettre. Des coursiers officiels, portant la livrée de la cité, s'activent pour transmettre des documents importants. Les nobles et les marchands opulents se promènent souvent ici avec un cortège de partisans et de plaideurs.

Le quartier de la Loi est immense, composé d'antiques bâtisses peu avenantes, en granit gris du Taalbastion. Ses rues sont jalonnées de compagnies de plaideurs, de quartiers généraux de guilde, de temples, de banques et autres établissements cruciaux. Les demeures les plus cossues se cachent derrière des murs en pierre, accentuant la distance qui sépare ceux qui créent les lois de ceux qui doivent en souffrir.

Les plus fortunés des plaideurs et des juges ont élu domicile dans le quartier Châtelain, mais la plupart des scribes les plus modestes, des greffiers et des plaideurs en puissance vivent ici ou à proximité. Les prix des chambres des nombreuses pensions de famille y sont élevés, en accord avec la demande.

NOUVELLE CARRIÈRE : PLAIDEUR

Les Plaideurs sont monnaie courante, aussi bien à Talabheim que dans toutes les villes importantes du Vieux Monde. Ils rédigent les documents juridiques, interprètent la loi et représentent leurs clients à la cour, c'est-à-dire les accusés qui ont les moyens de s'offrir leurs services. Les Plaideurs sont presque toujours vilipendés, sauf par ceux qui sont en délicatesse avec la loi et ont besoin d'assistance. Un Plaideur doit aussi bien connaître les lois de l'Empire que celles de la région dans laquelle il compte officier et du quotidien juridique de cette contrée. Même les Plaideurs de basse extraction restent des «gens de lettres» pour la plèbe, qui pourra faire appel à leurs services pour des tâches qui sortent largement du cadre de leur formation.

Note : si vous tirez votre carrière de départ, vous pouvez remplacer Scribe par Plaideur avec l'accord de votre MJ.

PLAN DE CARRIÈRE DU PLAIDEUR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	+5%	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin *ou* Charisme, Commérage *ou* Marchandage, Connaissances académiques (droit), Connaissances académiques (généalogie/héraldique *ou* histoire), Connaissances générales (Empire), Langage secret (langage de guilde), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception

Talents : Dur en affaires *ou* Étiquette, Éloquence, Intelligent *ou* Sociable

Dotations : arme à une main, accessoires de calligraphie, précis de droit impérial

Accès : Bourgeois, Émissaire elfe, Étudiant, Garde, Percepteur, Scribe

Débouchés : Agitateur, Démagogue, Maître de guilde, Marchand, Politicien

Le Grand Tribunal des Édits

«La vieille cour», comme l'appellent les gens du cru, est le bâtiment où la plupart des lois et règles de Talabheim sont écrites, débattues et ratifiées. Bâtisse ramassée et particulièrement ancienne, on dit qu'elle fut la première de la cité et que les nains se chargèrent de l'édifier. On sait qu'il existe au moins un tunnel qui relie ce bâtiment à la prison que l'on trouve de l'autre côté de la rue, mais les rumeurs évoquent un véritable labyrinthe de caves, de galeries et de geôles oubliées sous cet impressionnant édifice.

La cour qui fait face au Tribunal n'est autre que le fameux «Champ de l'Absolution». On y trouve des rangées de palanques et de cages, où les coupables expient leurs crimes minables. Le Champ renferme également trois énormes pieux pour les flagellations et un échafaud où se déroulent les décapitations punissant les crimes les plus insignes. Le tristement célèbre «arbre des gigoteurs» est une énorme potence où l'on peut pendre jusqu'à quatre personnes à la fois, à ses colonnes de 12 mètres de haut. Des chevaux tirent sur les cordes pour hisser les criminels vers la mort. On considère que le trépas d'un pendu sera clément quand le cheval qui tire sur sa corde accepte la pomme qu'il lui offre.

Leon blum (order #1627786)

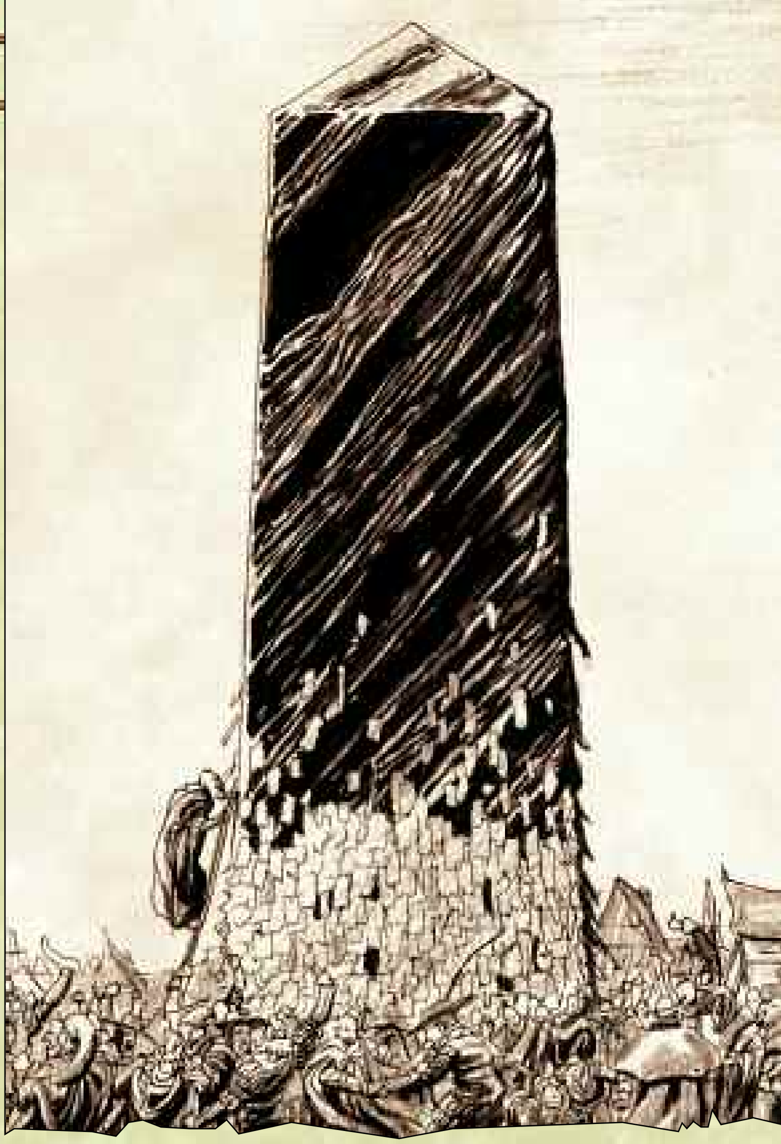
Les Caves

Juste en face du Grand Tribunal des Édits se trouvent les Caves, la gigantesque prison principale de Talabheim. On dit que des milliers de prisonniers sont incarcérés derrière les murs et dans les sous-sols de cette bâtisse. Les Caves sont, après le guet de la cité, le second plus gros employeur de gardes et de gros bras de la ville.

Le maître des lieux, Leopold Hadschieff est un sigmarite entièrement dévoué qui considère son métier comme une extension de la volonté de son dieu. Il n'est pas rare qu'il serve des sermons enflammés à ses prisonniers depuis la tour de son bureau, en faisant l'apologie de la voie de la rédemption selon Sigmar. Hadschieff méprise les étrangers, les libres-penseurs et les races non humaines, à qui il réserve souvent les pires conditions, quelle que soit la sentence prononcée. Malgré sa grande piété, Hadschieff est totalement corrompu et sera tout à fait prêt à libérer un prisonnier ou à alléger ses conditions de détention, si le pot-de-vin le justifie.

Les cellules sont extrêmement variées, allant des trous les plus sordides aux pièces qui pourraient presque passer pour une salle d'auberge. Les meilleures cellules sont bien entendu réservées aux individus riches et influents qui ne sont là que pour un crime mineur et ne «méritent» pas de purger leur peine dans les mêmes conditions que les criminels ordinaires. Il y a cinq ans, un prisonnier intrépide parvint à creuser un trou dans le mur de sa cellule, pour se retrouver dans une galerie entière qui n'était jusqu'ici pas répertoriée. On le découvrit plus tard de retour dans sa cellule, mais l'homme avait perdu la raison et déblatérait des absurdités. Ses cheveux avaient viré au blanc et on pouvait parfois reconnaître les termes «horreur rampante» dans son babillage. La brèche fut colmatée et on envoya directement le détenu au sanatorium shalléen où il réside encore aujourd'hui.

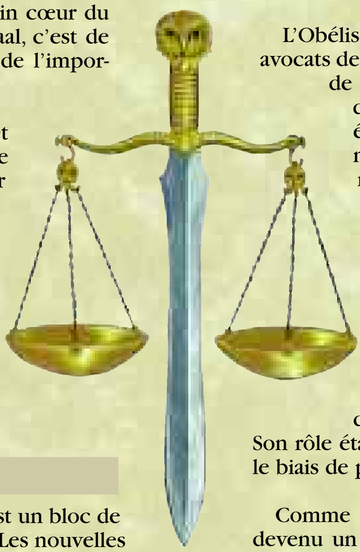
Les prisonniers font souvent office de main-d'œuvre gratuite pour les autorités. Leurs tâches comprennent le nettoiement des égouts et des étables, et d'autres labeurs encore moins ragoûtants. Il n'est pas rare de croiser en ville un tel groupe d'esclaves, surveillé de près par de nombreux gardes.



Le temple de Verena

À l'inverse des autres temples de la cité, celui de Verena n'est pas situé sur la promenade des Dieux, mais en plein cœur du quartier de la Loi. Si l'on excepte le Bosquet de Taal, c'est de loin le plus grand temple de la ville, témoignage de l'importance de la loi et de l'ordre à Talabheim.

Les prêtres de Verena sont à la fois satisfaits et consternés par l'état de la loi à Talabheim. D'une part, ils se congratulent de voir la cité prospérer grâce à ses nombreux codes et règles, mais ils ne peuvent d'autre part accepter la corruption qui s'est emparée des autorités. À la tête du temple, on trouve mère Astrid Oehler, qui n'hésite pas à exprimer son mécontentement, même si elle a peu de moyens pour y remédier. La famille Feuerbach-Unter la considère plus comme une contrariété mineure qu'une véritable menace, ce qui ne l'empêche pas de surveiller de près les faits et gestes de l'ecclésiastique.



L'Obélisque de Lois

Situé au cœur de ce quartier, l'Obélisque des Lois est un bloc de marbre noir qui s'élève au centre d'une vaste cour. Les nouvelles lois, les amendements en attente de ratification, les débats politiques en cours et d'autres importantes règles de la cité sont affichés sur l'Obélisque, dans le but officiel de permettre à toute la population de les connaître. Cela ne se traduit pas réellement dans la pratique, car personne ne retire les vieux messages (comme l'interdit une loi ancestrale) et il faut en outre consacrer plusieurs heures avant de discerner ce qui est nouveau et digne d'intérêt. Au fil des ans, quelques fous ont bien tenté d'arracher ou de brûler les lois placardées sur l'Obélisque, mais ces contrevenants sont rapidement interceptés et molestés par la foule.

L'Obélisque sert également de point de rencontre pour les avocats de la cité, les greffiers, les juges et autres professionnels de la loi. C'est dans ce cadre informel qu'ils débattent des jugements importants, qu'ils bavardent et échangent des informations. Des marchands de nourriture exposent leurs étals à quelques mètres du monument, tandis que des gamins des rues proposent divers journaux et périodiques aux hommes de loi qui se réunissent ici.

Le tribunal du Citoyen

Alors que le Tribunal des Édits représente les cours de la cité et de la province, il ne peut gérer à lui tout seul les innombrables affaires qui animent quotidiennement Talabheim. Le tribunal du Citoyen fut fondé il y a quatre cent cinquante ans. Son rôle était de répondre aux griefs de l'homme de la rue, par le biais de plaideurs et de juges publics.

Comme on pouvait s'y attendre, le tribunal du Citoyen est devenu un cauchemar pire que ce qu'il était censé éviter. De longues queues de roturiers s'amassent chaque jour pour se faire entendre. Ceux qui ont les moyens (mais qui ne peuvent s'offrir un procès au Grand Tribunal) se retrouvent vite en tête de file, aidés par leur plaideur. Les files sont certes incroyablement longues, mais les jugements sont rendus avec une rapidité déconcertante. Les juges délibèrent en effet par un compromis de connaissance des lois et d'un sens de la justice mâtiné d'exaspération. Les gens du peuple ont raison de craindre ces hommes de loi qui ont vite fait de prononcer une sentence accablante à la moindre provocation, si leur humeur n'est pas au beau fixe (ce qui est souvent le cas).

Leon blum (order #1627786)

Le Rocfoyer

Bien que les nains qui vivent à Talabheim soient considérés comme des citoyens à part entière, les nombreuses lois alambiquées de la ville entrent souvent en conflit avec le droit nain. Le Rocfoyer fait office «d'ambassade» pour les nains qui cherchent à faire valoir leurs droits. C'est également ici que se résolvent les différends entre nains, sans devoir passer par les tribunaux de la ville. Établie en 2245 par le Comte Markus von Wagner IV pour apaiser un boycottage imminent des travailleurs, le Rocfoyer agit comme une épine dans le pied des juges et plaideurs du Grand Tribunal des Édits. Selon la loi, les autorités de la ville doivent s'en remettre aux décisions des Anciens du Rocfoyer pour les affaires les concernant, à condition que leur jugement ne viole aucune loi importante du système judiciaire de Talabheim. Pour compenser cette délégation, les deux parties doivent verser un dédommagement supplémentaire, qui est ensuite transmis à la trésorerie de Talabheim. Quand les Anciens estiment qu'une affaire sort de leur juridiction, ils la confient aux tribunaux de la ville, ce qui peut provoquer le courroux des nains qui n'apprécient pas la domination de la loi humaine.

Le Suif

Acculé par la muraille du Taalbastion et étayé par les énormes tours opaques du quartier de la Loi, le Suif est un amoncellement de taudis sordides où la majorité des pauvres de la cité (sans compter Talagaad, bien sûr) vivent et mènent leurs affaires. Le nom du quartier vient de la quasi-absence de soleil dans ses rues, qui rend l'utilisation de chandelles de suif (les moins chères) parfois indispensable. Les nombreuses tours du quartiers de la Loi bloquent presque toute la lumière de l'aube, tandis que la muraille du cratère cache le soleil couchant, si bien que la zone n'est illuminée qu'au zénith, et encore, faiblement. Les rues sont donc plongées dans la pénombre à presque toute heure de la journée, ce qui leur donne un aspect plus que sinistre.

Le Suif est composé de bicoques, de tavernes et d'auberges crasseuses, d'abattoirs, de tanneries directement creusées dans la roche du Taalbastion et d'autres affaires que la plupart des gens trouvent avilissantes. Les rues ne sont qu'un labyrinthe de taudis, de maisons en ruine et d'impasses. Toutes sortes de criminels y ont élu domicile, certains se réunissant en petites bandes pour revendiquer comme leurs des secteurs entiers. Il arrive que ces factions entrent en conflit ouvert, auquel cas des centaines de combattants sanguinaires s'agitent dans les rues. Ce fut ce qui arriva il y a dix ans, lorsqu'un secteur du quartier s'enflamma au point de mettre en péril toute la ville. Les efforts concertés des Museaux, de la milice et de quelques magisters finirent par apaiser les esprits et maîtriser les flammes avant que les ravages ne fussent irréversibles. Les vestiges carbonisés de ces bâtiments tiennent toujours debout, personne n'ayant les moyens ou la volonté de reconstruire dans cette zone.

Les juges itinérants de la cité se rendent fréquemment dans le Suif, avec l'espoir de nettoyer les rues. Leurs efforts ont jusqu'ici toujours été vains. En l'absence de moyens réels pour faire respecter la loi dans ce quartier, les bandes des rues sont les véritables juges et jurés, et leurs sentences seraient considérées comme abusives, y compris par les hommes de loi du Grand Tribunal.

Le coin de la Braille

Le coin de la Braille est l'endroit idéal pour trouver du travail mal payé et des gros bras, ou bien pour passer une annonce ou une information. Il tient son nom des nombreux crieurs qui braillent leurs requêtes. Les murs des bâtiments adjacents à l'angle sont recouverts d'annonces diverses. Quand la foule atteint son plein, vers midi, le vacarme produit par les dizaines d'aboyeurs et les réponses de la foule peut devenir assourdissant. Les annonceurs montent sur des caisses, des chariots ou tout ce qui leur procure une position surélevée. La journée, cet endroit est peuplé d'individus en quête d'emploi et d'un grand nombre de vauriens. Les pirates fluviaux et les capitaines de chaloupe peu scrupuleux viennent souvent observer la foule pour y repérer des pigeons à enrôler, parfois par la force. Le coin de la Braille n'est donc pas un lieu très sûr pour les nouveaux arrivants et les candides.

La Lanterne Noire

Adossée à la pente du Taalbastion, la *Lanterne Noire* est un bâtiment allongé qui voit encore moins le soleil que le reste du Suif. Le nom de la taverne vient d'une énorme et antique lanterne en fer noir. Il y a longtemps, un magister ivre et un peu cinglé lança un sort sur l'objet à la suite d'un pari stupide. Une flamme éternelle anime désormais son foyer et les clients peuvent encore remarquer la marque carbonisée sur le seuil de l'établissement, à l'endroit où le magister s'est lui-même inciné.

La *Lanterne Noire* est un havre pour les voyous, les escrocs et toute la canaille. Son propriétaire, un Tiléen du nom de Lorenzo, ferme généralement l'œil sur ce qui se passe dans son établissement et consacre une bonne partie de ses bénéfices aux pots-de-vin destinés à convaincre le guet d'en faire de même. La taverne compte plusieurs «salles de banquet» où les membres les plus riches de la pègre locale se réunissent pour mener leurs affaires en privé. La cave de la *Lanterne Noire* renferme une porte secrète qui mène jusqu'aux terriers de la Souricière, à l'ouest. Dans ce tunnel, Lorenzo conserve toutes sortes de produits de contrebande et peut également accepter de faire disparaître un cadavre ou deux, sans poser de question, à condition que le pourboire suive.

L'allée des Poissonniers

Poissons, écrevisses et autres denrées extraites de la Talabec s'achètent à ce marché poissonnier en plein air. Les meilleures prises étant pour l'essentiel vendues dans d'autres quartiers de Talabheim, le choix est plutôt pauvre et pas toujours très frais, mais reste abordable pour le voisinage. Par ailleurs, on trouve sur les étals divers objets dragués dans le fleuve, pour la plupart totalement inutiles, mais quelques biens précieux apparaissent de temps à autre, si bien que les antiquaires et les chasseurs de trésor passent souvent dans le coin. Les voleurs à la tire rôdent également dans les parages, en quête de prises faciles.

Les Boucliers

Organisation dont les locaux sont situés en bordure du Suif, les Boucliers gagnent leur croûte en offrant de protéger les individus qui doivent traverser les rues peu avenantes de ce quartier. Le propriétaire, un homme du nom de Wolfgang Blocher, est un ancien soldat qui a repéré qu'il y aurait une demande et a pioché parmi ses collègues pour trouver ses associés. Les Boucliers offrent leurs services d'escorte et de guides à toute personne prête à honorer leur tarif plutôt exorbitant. Grâce à leur réputation de combattants impitoyables et vaillants, la plupart des criminels restent à l'écart des individus protégés par les Boucliers, même si certains considèrent faire les poches d'une telle personne comme un rite d'initiation. Wolfgang ne se soucie absolument pas des activités de ses clients, du moment qu'ils payent correctement. Pire, il ne dévoile jamais rien de sa clientèle. À un tarif encore plus élevé, ses gardes de corps peuvent accompagner un client jusque dans les quartiers louches de Talagaad.

La Souricière

Certains des quartiers les plus anciens et mal famés de Talabheim se trouvent au sein même des remparts du Taalbastion. Trous, tunnels et terriers sont creusés sur toute la muraille du cratère. On disait autrefois que tout homme, aussi pauvre fût-il, pouvait ainsi se faire son propre logis à Talabheim, à condition de disposer d'une pioche et d'huile de coude. Certaines de ces habitations troglodytes peuvent compter jusqu'à quatre pièces, avec du parquet et même du plâtre sur les murs, mais elles sont rares. La plupart ne sont que de simples cavernes qui donnent sur les boyaux rudimentaires qui criblent la muraille supérieure près du chemin du Sorcier.

On trouve également des établissements licites parmi ces grottes, comme des tanneries et des teintureries. Ces échoppes nauséabondes ne font rien pour alléger l'atmosphère de miasme qui règne par ici. Les bandes criminelles empruntent divers tunnels et passages pour faire passer illégalement des marchandises et des personnes dans la cité.

Leon blum (order #1627786)

Bien que le guet s'emploie à faire cesser ces activités, le répit n'est jamais très long. En outre, les gardes qui s'enfoncent volontiers dans ces ténèbres puantes ne sont pas légion, car ce dédale accueille non seulement de nombreuses organisations criminelles, mais on dit également que ses profondeurs ne recèlent qu'épidémies, mutants et autres horreurs de cauchemar. Les récits d'habitants de la muraille qui disparaissent au cœur de la nuit, emportés par quelque créature, n'émeuvent plus grand monde. Étant donné le délabrement de ces galeries, les autorités ont interdit la poursuite de ces excavations dangereuses, préférant favoriser l'extension des limites de la cité par le sud-ouest, où pourront se loger les plus démunis. Cela n'empêche pas de nouveaux tunnels d'apparaître. Personne ne veut se pencher sur la question de savoir ce ou ceux qui les creusent.

Les résidents de la Souricière sont vraiment les plus misérables de tous. Les Souriceux, comme on les appelle, sont encore plus pitoyables que les pauvres hères qui rôdent dans les rues de la ville. Ils parlent une sorte de reikspiel déformé, difficilement compréhensible pour tous, y compris pour les habitants du Suif.

Quartier des Marchands

Le quartier des Marchands de Talabheim est l'endroit par lequel les voyageurs pénètrent dans la cité, une fois passées les imposantes portes qui gardent l'accès du chemin du Sorcier. C'est également le seul secteur de la ville qu'ils verront, à moins de disposer des laissez-passer adéquats. Le quartier des Marchands est suffisamment confortable pour une brève visite, mais il est conçu pour que les gens le traversent sans perdre de temps. Des documents spéciaux sont demandés aux visiteurs qui souhaitent avancer plus loin dans la ville.

Le quartier des Marchands est en fait composé de trois quartiers distincts : le Vieux Marché, la Porte Nord et la Dragonnière. Outre les nombreuses échoppes, les artisans, les acheteurs et les vendeurs, ce secteur de la cité renferme des auberges, des tavernes et autres établissements de services.

Le Vieux Marché est le plus ancien des quartiers, situé juste après la forteresse du chemin du Sorcier. Les nombreux étals qui le composent frappent par leur diversité et sont ouverts jusqu'au bout de la nuit. Dès que l'on passe les portes, on est assailli de guides qui cherchent à vous louer leurs services. La plupart sont mandatés, mais quelques-uns ne sont que des escrocs ou des voleurs qui mènent les insouciants dans quelque ruelle écartée pour les y plumer. Pour limiter ce genre de délit, le Vieux Marché grouille de Museaux et de gardes privés, employés par les commerçants les plus riches.

La Porte Nord est très peuplée, mais son commerce est prospère. Elle accueille la plupart des seigneurs marchands de la ville, qui y mènent leurs affaires. Les avenues les plus riches, que sont la promenade de Fer, le chemin des Pommes et la rue de la Grâce impériale, sont bordées de majestueuses demeures, gardées par de nombreux soldats privés. Ce quartier compte d'excellents restaurants et tavernes.

La Dragonnière fait office de passerelle entre le quartier des Marchands et le reste de la cité. C'est ici que l'on vend l'essentiel des fruits et légumes frais cultivés dans le Taalbastion. Ce quartier est bien connu pour ses nombreux boulangers, qui font d'excellentes tartes aux fruits et autres sucreries. Ces rues sont également un des sites de prédilection des galopins qui viennent chaparder quelques friandises.

L'auberge des Trois Pommes

Située directement en face de la porte principale, l'auberge des *Trois Pommes* est considérée comme une étape à ne pas manquer pour tout voyageur qui cherche à étancher sa soif. C'est un bâtiment de trois étages en bois sombre, avec de vastes salles qui peuvent accueillir près d'une centaine de personnes à la fois. Le personnel est connu pour sa courtoisie, sa patience et sa maîtrise de nombreuses langues, si bien que tout client s'y sent presque chez lui. La propriétaire, une halfling du nom de Wanda Trois-pommes, se fait un honneur

Le droit à Talabheim

Talabheim est connue à juste titre comme la Cité des Lois. Depuis sa fondation, les juges et hommes de loi de la ville ont décrété une liste incroyablement longue de règles censées traiter le moindre aspect de la vie. Il va sans dire que faire respecter ces lois n'est pas une tâche aisée, la plupart des gens du peuple n'ayant souvent pas conscience des règles qu'ils pourraient enfreindre dans leur quotidien.

Une grande partie des coutumes de Talabheim sont tellement ancrées qu'elles s'apparentent à des lois. Les réunions entre guildes, celles du parlement des nobles de la ville, les jours saints dédiés à Taal, les commémorations de sièges historiques et autres fêtes se déroulent tous dans un faste et un respect de détails inexplicables dont l'origine remonte à une époque nébuleuse.

Les dirigeants qui se sont succédé ont également perpétué la tradition qui consiste à répertorier les lois de la cité dans de gros volumes soigneusement conservés. Contrairement à ce qui s'est passé dans de nombreuses cités-états, ces livres n'ont jamais été volés, perdus, brûlés, modifiés, jetés, abîmés ou même oubliés, si bien que la vie civile est ici inondée par les lois. Ces lois dont l'origine peut être très ancienne sont souvent conflictuelles et obscures, surtout pour un étranger. La guilde des plaideurs fait l'essentiel de son chiffre d'affaires sur l'interprétation de ces lois pour les marchands et autres métiers qui y ont affaire. Ils retranscrivent leur vision de la loi dans de gros livres, encore plus imposants que les tomes qu'ils sont censés interpréter. Les jeunes plaideurs qui espèrent percer doivent non seulement apprendre les lois, mais également l'esprit de la loi tel qu'il est perçu par leurs aînés. Ces gens ont rarement le moindre scrupule à profiter de l'ignorance générale en matière de droit talabheimer pour se mettre en avant. C'est ainsi qu'un apprenti plaideur peut aller à la rencontre d'un groupe de nouveaux arrivants pour une sollicitation aussi fantaisiste que savoir s'ils ont bien tous les permis nécessaires pour leur chat.

Voici une liste de lois, parmi les plus étranges et draconiennes que peuvent rencontrer les PJ durant leur séjour à Talabheim.

- « En temps de troubles civils, les citoyens ne peuvent porter d'arme plus longue que leur avant-bras. » *Extrait du décret Zweig, rédigé après que des voyous locaux eurent profité d'un siège pour se servir d'immenses épées et d'armes d'hast pour harceler et voler les citoyens.*
- « L'accès par le chemin du Sorcier est gratuit pour les nains au cinquième jour de chaque mois. » *Loi de 2115, ratifiée à la suite d'une pression efficace des membres de la guilde du fer naine de Karaz-a-Karak.*
- « Le poisson pêché dans la Talabec est avant tout la propriété du bureau de l'Escarcelle. Les prises de plus d'un kilo et demi doivent donner lieu à l'attribution d'un quart de leur chair au ministre, dans le cadre des mesures de vérification de qualité. » *Loi de 2240, édictée par le haut conseiller Johansberg, ancien émissaire de l'imposition. Rarement appliquée.*
- « La consommation d'alcool au champ de l'Absolution est limitée à une chope d'ale ou son équivalent par personne, la taxe de galerie s'élevant à 1 pa par chope supplémentaire. » *Extrait de l'ordonnance sur les spiritueux de 2105. Mesure visant à réduire les émeutes durant les exécutions.*

Leon blum (order #1627786)

d'accueillir tout le monde, indépendamment du statut social, de la provenance et de la race de chacun.

Des escrocs, des voleurs et autres canailles se faufilent parfois dans cette auberge, qu'ils considèrent comme un terrain idéal pour plumer les nouveaux arrivants. Mais Wanda est extrêmement expérimentée et observatrice, ce qui lui permet de détecter la plupart de ces malfaiteurs avant qu'ils ne puissent sévir. Elle est également réputée pour les bons conseils qu'elle prodigue pour circuler en ville tout en évitant les mauvais plans et problèmes. Mais une fois que l'on quitte la sécurité de l'auberge, elle n'est plus d'une grande aide, et les criminels n'ont qu'à se tapir dans l'ombre des ruelles proches de l'établissement pour attendre leurs proies.

La guilde des marchands

Sise au cœur de la Dragonnière, la guilde des marchands de Talabheim ressemble davantage à un tribunal qu'à un quartier général. Outre les commerçants et leurs représentants, l'endroit grouille de plaideurs allant et venant, traitant des litiges commerciaux, fixant des tarifs, etc. Talabheim a eu la chance d'être relativement épargnée par la dernière guerre. Les affaires vont donc bien, car la cité envoie ses marchandises qu'elle vend à prix d'or aux autres villes.

Le Comte étant porté disparu et la comtesse ayant acquis un surcroît de pouvoir, les négociants locaux redoutent les changements qui ne manqueront pas d'intervenir. Les affaires se déroulent comme d'habitude, mais la plupart des commerçants épargnent argent et biens pour affronter une éventuelle tempête financière. En revanche, ils se réjouissent de la politique franchement commerciale que pratique la comtesse avec les autres cités-états de l'Empire et qui a une heureuse tendance à faire gonfler les prix.

Les commerçants étrangers qui se rendent à Talabheim sont tenus de se faire connaître auprès de la guilde des marchands et de lui fournir la liste complète de leurs marchandises, ainsi que les noms de toutes les personnes composant le convoi. Cela se traduit aux heures de pointe par de gros embouteillages sur le perron de la guilde.

Mont-de-piété de Snorri

La bureaucratie très conservatrice de Talabheim exige que tous les citoyens soient munis des documents idoines pour circuler dans les rues. En apparence, le mont-de-piété de Snorri n'est rien d'autre qu'un prêteur sur gages, mais ceux qui sont dans la confidence savent que le propriétaire peut également fournir toutes sortes de faux papiers. Snorri est un nain bourru et paranoïaque. Il préfère avoir affaire aux clients réguliers. Redoutant de se faire prendre en flagrant délit par le guet, il ne traite avec de nouveaux clients que s'ils sont parrainés par un habitué. Jusqu'ici, Snorri n'a pas été inquiété par les autorités. Il est prêt à faire appel à des gros bras pour menacer ou se débarrasser des clients gênants ou de toute personne qui met son nez dans ses affaires.

Les contrefaçons de Snorri sont conservées dans une petite remise délabrée, derrière le bâtiment principal, de manière à ce que son métier parallèle reste le plus discret possible. Jamais il ne fabriquera de faux papiers devant un client, qu'il soit ou non régulier.

Bureau de l'Escarcelle

Étrangement proche de la guilde des marchands d'un point de vue géographique, le bureau de l'Escarcelle fixe les taxes sur à peu près tout, des droits d'entrée en ville au cuir de cordonnerie. Ce sont des individus tourmentés à la mine pitoyable qui travaillent ici et qui ne s'attardent d'ailleurs pas dans les rues avoisinantes, pour éviter d'attirer l'attention.

Les émissaires de l'imposition représentent un petit groupe de bureaucrates municipaux qui font des visites inopinées dans les établissements pour s'assurer que les taxes sont clairement acquittées et reversées à la ville. Ces personnages sont notoirement corrompus et corruptibles. La plupart des commerçants ne les voient que comme une bande d'extorqueurs affublés de la livrée de Talabheim. Pour assurer la collecte des taxes, les émissaires sont le plus souvent accompagnés d'une poignée de Museaux. Les marchands et propriétaires qui refusent de rentrer dans le jeu de la corruption, même s'ils acquittent les taxes officielles, doivent s'attendre à voir fermer ou saisir leur affaire, voire pire.

La Cité des Dieux

La promenade des Dieux, quartier des temples de Talabheim, s'étend au nord-est du quartier de la Loi. On considère souvent les deux secteurs comme liés, l'un représentant les lois des hommes, tandis que l'autre symbolise les lois des dieux. Ce quartier est construit au milieu de pièces d'eau artificielles et miroitantes. Des haies sophistiquées et autres aménagements topiaires délimitent les différents temples. Les rues sont toutes parfaitement rectilignes, et parallèles ou perpendiculaires. Tout l'agencement du quartier, du gazon jusqu'aux gravillons, a été pensé minutieusement. Il n'y a ici aucune place pour le désordre, si ce n'est celui que les visiteurs peuvent amener.

On ne peut circuler ici qu'à pied, les bêtes de somme et les montures étant interdites. De même, sont proscrits les chiens et autres animaux domestiques susceptibles de nuire au paysage et de laisser des déjections dans les allées. La Cité des Dieux baigne dans une atmosphère de paix, qui n'est ponctuée que par le son des prières, des cantiques et des oiseaux. Les dévots de Talabheim, qui sont nombreux, affluent en nombre sur la promenade des Dieux pour honorer leur dieu. Même la nuit, les fidèles viennent prier et pratiquer des offrandes. Les jours saints sont bien entendu encore plus animés.

Presque tous les dieux de l'Empire sont représentés ici, à l'exception notable de Verena, dont le temple se trouve dans le quartier de la Loi. Même Taal, qui est avant tout vénéré dans la forêt sacrée, est honoré sur la promenade pour le rendre accessible aux fidèles qui ne peuvent se rendre à l'extérieur de la ville. Sans surprise, le culte de Ranald est mal vu à Talabheim, soi-disant cité des lois. Il n'y a donc aucun temple officiel pour les adeptes du dieu roublard. Les individus qui vénèrent Ranald sont assurément habitués à cette situation et lui rendent hommage à leur manière dans l'intimité.

La promenade des Dieux est probablement le quartier le mieux surveillé par la garde après celui des Marchands. Non seulement les autorités locales contrôlent-elles de près les rues du secteur, mais les soldats et prêtres associés aux divers cultes présentent également un risque non négligeable pour quiconque compte piller un temple. Les crimes les plus bénins sont sévèrement punis et personne n'envie le sort qui attend celui qui se fait attraper par les gardes d'un temple plutôt que par les Museaux. C'est ainsi que plus d'un pillard est mort sous les coups de prêtres furibonds, témoignage de la ferveur religieuse qui règne ici.

Route du Reliquaire

L'extrémité orientale de la Cité des Dieux accueille un large sentier de gravillons que l'on appelle la route du Reliquaire. Cette voie s'achève contre la limite occidentale du Taalgarten, près de ce qu'on appelle la butte des Doctrines. Il n'y a d'ailleurs rien d'autre que la route en question pour distinguer les deux quartiers. La voie est bordée de structures plus ou moins permanentes, en bois, en brique et en pierre. Ce sont ces échoppes qui donnent leur nom à la route, car la majorité d'entre elles vendent des objets religieux et toutes sortes de babioles.

Bien que la plupart des commerces de la route du Reliquaire ne soient pas directement associés aux temples, leur existence est tolérée, en raison des taxes substantielles qu'ils génèrent. Au-delà de cela, les temples n'hésitent pas à profiter de la présence de ce marché aux puces divin. Seuls les temples les plus modestes n'ont pas leur propre commerce sur la route du Reliquaire. Ils y proposent des objets religieux au rabais. On peut y acheter symboles sacrés, textes religieux, effigies et vêtements de cérémonie. Les prêtres sont même prêts à bénir des objets en contrepartie d'une donation modique.

Le personnel des autres échoppes est composé de laïcs, qui ne valent souvent pas mieux que les antiquaires les plus avides. Ils

Leon blum (order #1627786)

louent leurs étals à la ville sur une base hebdomadaire, les structures les plus robustes étant les plus onéreuses. La longueur de la liste d'attente pour figurer sur la route du Reliquaire varie en permanence. Les commerces qui marchent mal restent rarement très longtemps sur cette voie. Parmi les marchands qui travaillent ici, on trouve des gens très pieux, qui profitent de leur commerce pour convertir la population, mais aussi des escrocs sans scrupules et des charlatans qui ne cherchent qu'à faire de l'argent facile sur le dos des fidèles les plus crédules.

Des quelques commerçants qui ont réussi à se faire une place ici, Jakob Steinschiller est probablement le plus connu. Il a en boutique une réserve consistante de véritables reliques (du moins, le prétend-il), ainsi que divers types de porte-bonheur, d'onguents sacrés et de breloques ésotériques. Autrefois prêtre de Morr, Jakob a renoncé à la foi pour des raisons qu'il n'a jamais daigné dévoiler. Steinschiller est un véritable puits de science religieuse, qu'il peut également partager pour un tarif raisonnable. On sait également qu'il lui arrive de faire appel aux services d'aventuriers pour enquêter sur des rumeurs ou des légendes ayant trait à l'emplacement de reliques.



Le sanatorium shalléen



Bien qu'il soit rattaché au temple de Shallya par le biais d'une passerelle aérienne, ce sanatorium est un bâtiment indépendant. Fait d'un marbre blanc qui semble luire sous les rayons du soleil levant, il s'agit d'un lieu de soins et de convalescence. Les meilleurs docteurs de Talabheim, épaulés par les prêtresses de Shallya, y pratiquent l'art de la guérison. Des individus qui cherchent à se débarrasser une bonne fois pour toutes de leurs maux sont régulièrement admis au sanatorium pendant des semaines, voire des mois. Mais ces soins ne sont pas donnés et seuls les personnages les plus riches et influents peuvent acquitter les honoraires que les médecins demandent pour leurs compétences curatives et apparemment divines.

La partie centrale du sanatorium s'élève sur cinq étages. À l'est est rattachée une aile faisant office de clinique pour les plus pauvres des Talabheimers. Le personnel de cette charité est essentiellement composé de prêtres et d'initiés de Shallya, ainsi que d'étudiants de l'Académie Royale qui cherchent à en apprendre plus sur l'art de la médecine. Les maux ordinaires sont traités gratuitement pour tous ceux qui sont manifestement sans le sou. Les indigents qui nécessitent des traitements prolongés, pour une maladie ou une blessure grave, sont admis à l'hospice, qui n'est autre qu'une salle bondée de patients en plein cœur de l'aile. L'atmosphère n'y est guère plaisante. La moitié des patients ne passe pas la première semaine, en dépit des prières appuyées des prêtres de Shallya.

Le responsable du sanatorium s'appelle Heinrich Saltzman. C'est un aristocrate imposant de Middenheim qui fut au départ engagé par le temple shalléen pour veiller sur le fonctionnement du sanatorium. Malgré son allure nonchalante et son apparent manque de compassion, Saltzman s'est révélé un excellent coordinateur. Il y a bien quelques rumeurs dérangeantes qui insinuent que Saltzman et ses collègues pratiqueraient des dissections illicites sur les corps de patients en phase terminale, mais aucune enquête n'est jusqu'ici parvenue à apporter la moindre preuve de tels agissements. Pour faire face à ces rumeurs, Saltzman a eu la bonne idée de provoquer en duel ses accusateurs. Il a toujours défendu son honneur avec succès.

Le sanctuaire de Manann

Le sanctuaire de Manann est bien trop petit pour mériter le nom de « temple ». Il ne s'agit en réalité que d'une suite de cours d'eau et de mares qui encerclent une plate-forme centrale. Un grand nombre de poissons colorés nagent langoureusement dans ces eaux. La terrasse où se déroulent les cérémonies s'élève au-dessus de l'onde, offrant une magnifique vue sur le reste du sanctuaire. Elle est en bois poli, garnie de banderoles en toile qui flottent au vent comme les voiles d'un navire, et son sommet semble béni d'une brise perpétuelle.



Des motifs maritimes sont gravés sur la pierre et le bois du sanctuaire, rendant hommage au dieu de la mer. La représentation la plus marquante est un portrait de Manann lui-même, présenté comme l'image la plus fidèle du dieu à l'est de la Talabec. Les commerçants qui empruntent le fleuve et les marins sont les principaux adorateurs de Manann à Talabheim. Les fermiers locaux viennent aussi prier quand la sécheresse frappe la région, et les pêcheurs et leur famille cherchent un coup de pouce du dieu en lui offrant ici les plus belles de leurs prises.

Le temple de Morr

Le temple de Morr à Talabheim ressemble à un cimetière. Les traditionnelles roses noires de la déité s'enchevêtrent sur les grandes clôtures en fer qui entourent ce que l'on appelle le Todespark. Nulle dépouille n'est enterrée au Todespark, et pourtant, les symboles et les statues en forme de squelette tenant une faux, avec des ailes de corbeau, ne manquent pas, soigneusement alignés autour du mausolée central. Celui-ci paraît plus petit qu'on imagine un temple digne de ce nom, et ce, pour une raison simple : l'essentiel du complexe s'étend sous terre. Les prêtres de Morr vivent dans ce temple souterrain, où ils consacrent leurs journées à la prière et la contemplation.

Leon blum (order #1627786)



Bien qu'aucune inhumation ne soit pratiquée au temple de Morr, les prêtres du Seigneur des Rêves préparent dans leurs chambres souterraines les morts destinés à être enterrés. Les visites et les services liés aux défunts se déroulent traditionnellement au Todespark, une fois la nuit tombée. Le lendemain matin, les trépassés sont emportés par une procession vers le jardin de Morr, où se font les derniers préparatifs avant l'inhumation à proprement parler.

Le temple de Myrmidia

Le temple de Myrmidia est un site de bravoure et de gloire. On relate longuement les récits de héros dans les salles en pierre de ce temple. Des soldats et des guerriers de tout le Taalbastion viennent prier pour la victoire au combat. L'édifice du temple est fait de blocs de granit et compte une demi-douzaine de statues de la déesse guerrière sous diverses poses martiales. La partie arrière du complexe est consacrée à l'entraînement des guerriers et des prêtres. On y délivre un cours qui met le courage des guerriers à l'épreuve.



Le temple est sous la protection des chevaliers du Champ Verdoyant, branche spéciale des chevaliers du Soleil qui fonda ce sanctuaire plusieurs siècles en arrière (pour plus de renseignements sur les chevaliers du Soleil, veuillez consulter *Les Héritiers de Sigmar*). Ces Templiers ont juré de protéger Talabheim jusqu'à la mort et passent leur vie à se préparer jusqu'au jour où le Chaos viendra de nouveau menacer leur cité. Ils sont peu nombreux et s'aventurent rarement au-delà du rempart du Taalbastion, contrairement à l'ordre itinérant dont ils sont les frères. Ceux qui quittent le temple le font la plupart du temps dans le cadre d'une mission de prime importance ou pour expier leurs péchés ou un manque de courage.

Le temple de Shallya

Le temple de Shallya est bâti juste à côté du sanatorium shalléen, auquel il est relié par une passerelle aérienne. Bien que les deux bâtisses soient faites dans le même marbre blanc, leur architecture diffère de plusieurs manières. Le temple est en particulier bien plus ramassé que le sanatorium, puisqu'il ne compte qu'un étage en plus du rez-de-chaussée.

Des fresques illustrant les pouvoirs curatifs de la Mère des Mères décorent les murs extérieurs du temple et d'innombrables et magnifiques parterres de fleurs renforcent l'image de fécondité de la déesse. L'intérieur est serein et immaculé, entretenu par une vingtaine d'acolytes. La salle principale est circulaire et encadre une estrade, dont on dit qu'elle renferme un fragment de granit de l'Heiligerberg.

Dans une volière ouverte agencée dans le toit du temple, réside une volée de colombes blanches. Ces oiseaux sacrés sont traités avec révérence par les ecclésiastiques de Shallya, qui voient en eux un symbole de la miséricorde de la déesse. Comme c'est le cas pour la plupart des temples de Shallya de l'Empire, le personnel de celui-ci est presque exclusivement féminin. Les prêtresses qui ne travaillent pas au sanatorium s'aventurent en ville pour aider de leur mieux les malades et les infirmes. En raison de leur rareté, les quelques hommes qui ont embrassé la cause de la Déesse de la Compassion sont très appréciés de leurs sœurs.

Contre les recommandations de nombreux législateurs de la cité-état, un contingent de prêtresses shalléennes rend chaque semaine une petite visite au Suif, pour porter secours à ceux qui le demandent ou l'acceptent. Les gens n'y sont que trop heureux de disposer des mains guérisseuses de ces courageuses femmes. À la tête des missionnaires shalléennes, comme on les appelle, on trouve une prêtresse âgée du nom de Karin Weber. Karin vivait autrefois au Suif, mais elle se libéra des chaînes de son ancienne vie quand Shallya lui rendit visite en songe. Depuis cette époque, elle a gravi les échelons de l'ordre shalléen et certains murmurent qu'elle pourrait même être ordonnée grande prêtresse du temple shalléen de Talabheim.

Le temple de Sigmar



Le temple de Sigmar est le plus grand de Talabheim après ceux de Taal et de Verena. Malgré cette position peu flatteuse pour une cité impériale, les sigmarites ont une influence non négligeable sur la politique locale. Le contrôle du temple de Talabheim a été confié au grand prêtre Farador, qui n'est pas le premier venu. Il réside dans une superbe demeure du quartier Châtelain et se rend au temple deux fois par semaine pour mener l'office avec les prêtres et honorer ses responsabilités administratives. Il passe le reste du temps chez lui ou hors de la ville, menant ouvertement une vie de pacha.

La majorité des prêtres sigmarites de Talabheim se réclament de l'Ordre de la Torche. Ils se comportent conformément à ce qu'on attend de prêtres, répondant aux besoins des fidèles de la cité et gérant le quotidien du culte. L'Ordre du Marteau d'Argent est sommairement représenté en ville, même si sa population est variable. La plupart de ces prêtres guerriers ne se présentent au temple que dans le cadre de missions dans lesquelles la Cité des Dieux n'est qu'une étape. Enfin, l'Ordre de la Flamme Purificatrice est très présent au sein du temple de Sigmar, à l'affût de toute hérésie dans les rangs du culte.

Fait de marbre et d'acier, le temple de Sigmar est le plus haut de tous les édifices religieux de la promenade des Dieux. Les flèches de la bâtisse atteignent une telle altitude que l'on peut les apercevoir de presque n'importe quel point de la cité. Les prêtres sigmarites décomptent soigneusement le passage du temps et font sonner les grandes cloches du temple toutes les heures pour bien rappeler à tout le monde que la miséricorde de Sigmar accompagne l'Empire à chaque instant.

Le temple de Taal et Rhya



Nous parlons ici du plus grand temple dédié à Taal et, dans une moindre mesure, à Rhya, de tout Talabheim. Bien que le site de prédilection des adorateurs de Taal reste la Forêt Sacrée, ceux qui vivent dans la cité apprécient de pouvoir évoluer sur la voie de l'illumi-

Leon blum (order #1627786)

nation spirituelle sans devoir grimper de l'autre côté du cratère. Le temple de Taal peut accueillir jusqu'à un millier de fidèles dans une même cérémonie, même si cela arrive rarement. La plupart du temps, les offices sont répartis dans la journée, ce qui permet à tous les gens qui ont un métier de préserver le lien qui les unit à leur dieu et à leur clergé, quels que soient leurs horaires de travail.

Le temple de Taal présente un aspect naturel. Encadré de très vieux sorbiers, il est entièrement fait de bois noueux, comme tout ce qu'il renferme. On dit qu'il est directement érigé par les arbres vivants qui l'entourent et que la puissance de Taal, qui court comme la sève dans leurs racines, en a fait des murs, des portes et des fenêtres. À l'intérieur, le sol est en terre fraîche, sur lequel poussent çà et là plantes et fleurs, ainsi qu'une douce herbe verte qui ne ressemble à aucun tapis.

Derrière le temple, on trouve le sanctuaire de Rhya, dont l'importance est tout de même moindre. Ce ne sont que quelques menhirs encerclant une source naturelle, l'endroit paraissant petit et quelque peu négligé. En fait, les prêtresses de Rhya ne viennent ici que pour certains rites et cérémonies sporadiques, et préfèrent le reste du temps se réunir dans des prairies et des champs, hors de la ville. Malgré la petitesse du sanctuaire, les fidèles de Rhya sont nombreux dans les villages avoisinants.

Le temple d'Ulric

Il y a bien longtemps, le culte d'Ulric était basé à Talabheim comme celui de Taal. Grâce, notamment, aux qualités martiales des Talabheimers, Ulric a toujours eu un grand nombre de fidèles dans la cité, même après le retour du siège de l'Ar-Ulric à Middenheim.



Le temple d'Ulric est une grande bâtisse qui domine tout un pan d'une rue transversale. Les visiteurs qui ont le moindre intérêt pour l'architecture ne manquent pas de faire étape ici, pour admirer les murs blanchis à la chaux et les magnifiques vitraux représentant les loups chers au dieu. Sur le perron, une statue du Seigneur des Loups veille sur le Taalbastion, une main sur son marteau, tandis que l'autre est posée sur la tête d'un grand loup. Bien qu'elle soit recouverte de fiente, cette statue en marbre blanc est aussi impressionnante qu'au premier jour.

L'asile de Talabheim

L'asile de Talabheim est un bâtiment quelconque situé dans la partie nord-ouest de la Cité des Dieux. Sans la haute clôture en fer qui l'entoure et les gardes armés et accompagnés de chiens qui patrouillent les lieux à toute heure, l'asile passerait pour une bâtisse ordinaire, comme il y en a tant à la jonction entre la promenade des Dieux et le quartier des Marchands. Dans le silence de la nuit, on peut parfois entendre des hurlements étouffés émanant des murs de cet institut. Les passants ont tendance à accélérer le pas, sans même s'en rendre compte ou, du moins, ne l'admettront-ils pas.

L'asile fut créé en 2304, à la fin de la Grande Guerre contre le Chaos. La plupart des patients de l'époque n'étaient que des hommes et des femmes ayant certes survécu aux horreurs de la guerre, mais seulement physiquement. Dans les deux siècles qui suivirent, la fonction de l'institut évolua, passant d'un centre de rééducation à un lieu de confinement. Seuls les déséquilibrés les plus dangereux atterrissent ici, la plupart étant séquestrés dans leur cellule de façon permanente. On raconte que les individus les plus virulents à l'encontre des méthodes de l'établissement finissent par y être enfermés sur la base de diagnostics truqués, mais rares sont ceux qui osent creuser cette théorie, de peur de la vérifier directement et irréversiblement.

Nouvelle carrière : Chevalier du Champ Verdoyant

Les Chevaliers du Champ Verdoyant constituent un ordre de Templiers qui se consacrent à la protection de Talabheim, au nom de leur déesse martiale : Myrmidia. Ce sont de véritables guerriers, formés à livrer bataille dans les forêts et les contrées sauvages de leur patrie. Bien qu'ils quittent rarement l'enceinte de Talabheim, leurs aptitudes sont aussi efficaces dans la grande forêt du Drakwald. Les Chevaliers du Champ Verdoyant sont issus de divers milieux, mais ils partagent tous la même mission : servir leur déesse et protéger leur peuple.

Plan de carrière du Chevalier du Champ Verdoyant

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+15%	+15%	+10%	+5%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) *ou* Langage secret (langage des rôdeurs), Commandement *ou* Intimidation, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Emprise sur les animaux, Équitation, Escalade *ou* Survie, Esquive, Fouille, Perception, Pistage

Talents : Camouflage rural, Coups puissants *ou* Tir de précision, Course à pied *ou* Sens aiguisés, Maîtrise (arcs longs), Sens de l'orientation

Dotations : armure légère (veste de cuir, jambières de cuir), arme à une main (épée), arc long et 10 flèches

Accès : Bûcheron, Chasseur, Éclaireur, Initié (de Myrmidia), Mercenaire, Milicien, Soldat

Débouchés : Pisteur, Prêtre, Vétéran

Bien que l'établissement n'ait rien de religieux, plusieurs membres du temple de Morr se rendent régulièrement à l'asile. Les prêtres sont notamment intéressés par les rêves et les visions qui harcèlent les patients. Une théorie veut en effet que le Seigneur des Rêves communique par les songes des déments. Avec l'ascension du Chaos dans le Vieux Monde, on dit également que les cas de folie sont de plus en plus nombreux. Les Prêtres de Morr cherchent à éclaircir ces mystères et ils œuvrent avec la permission expresse du responsable de l'asile.

Le Taalgarten

Bien que la plupart des quartiers et certaines propriétés aient leurs propres jardins et parcs, le Taalgarten est le plus grand et beau de tout Talabheim. Les chemins sont larges, bordés de chênes et de sorbiers séculaires. Ces jardins étaient toujours propres et bien entretenus, mais avec l'affluence massive de réfugiés d'autres contrées, des camps de sans-logis se sont établis dans les vallons du Taalgarten, notamment près des fontaines.

Leon blum (order #1627786)

Autrefois, le guet ne prêtait que peu attention à ce qui se passait dans le parc. Mais il lui a fallu renforcer les patrouilles pour mettre un terme aux crimes les plus flagrants. Les gardes laissent la plupart du temps les réfugiés tranquilles, mais on sait qu'il leur arrive de briser gratuitement quelques os pour se défouler.

L'Océan de roses

Véritable trésor de la cité, l'Océan de roses est un jardin d'horticulture sans pareil dans tout le Vieux Monde. Il fut planté cinq cents ans plus tôt par un horticulteur talentueux, prêtre de Taal. L'Océan de roses n'était au départ que l'œuvre d'un passionné, mais s'est épanoui en magnifique jardin communal. C'est bien entendu sa collection de roses qui fait sa célébrité, mais on y trouve également des centaines de plantes exotiques du monde entier. Parmi les spécimens rares, on compte le lotus de soie d'ébène importé d'Arabie et le parfumé iris des trois rois, de Cathay. Le conservateur en poste est un seigneur magister de l'Ordre de Jade, qui passe plus de temps à entretenir le jardin qu'à se mêler de politique.

La plupart des gens ignorent que l'Océan de roses abrite une serre chaude dans laquelle poussent diverses plantes vénéneuses. Bien que cette partie de l'Océan serve officiellement la science et la médecine, des disparitions de plants interviennent de temps à autre, suivies de rapports d'empoisonnements mortels des plus mystérieux. On manque d'éléments pour déterminer si ces vols sont le résultat d'effractions ou si le responsable des lieux entretient un commerce illicite consistant à vendre les ingrédients de base de poisons virulents.

La hutte Frater

Il s'agit de l'une des huttes sudatoires les plus anciennes de la cité à proprement parler. Au départ, la hutte Frater fut conçue pour l'usage privé des prêtres de Taal et de leurs disciples, mais presque tous les aristocrates dignes de ce nom ont passé du temps dans ces cloisons de chêne. L'étuve principale est très grande. Ses poutres basses et ses bancs en bois sont sculptés de magnifiques représentations de Taal, de chasseurs et d'autres aspects de la vie simple des bois. Le bois de cèdre qui sert à alimenter les flammes est abondamment aspergé d'huiles et d'essences purificatrices. En outre, la hutte propose plusieurs bains ravitaillés en eau par un puits situé sous le bâtiment, qui vont de bouillants à glaciaux.

La hutte Frater n'est pas soumise aux taxes et aux lois concernant certaines formes d'alcool. De nombreux rituels adressés à Taal se déroulent ici, dont les moments forts s'accompagnent généralement de consommation de bières fortes et de tord-boyaux plus ou moins licites. La hutte a sa propre distillerie, et pas des moindres. Il arrive même que des hallucinogènes entrent dans la composition des breuvages pour parfaire l'expérience et induire des visions chez les participants.

La butte des Doctrines

L'endroit le plus élevé de Taalgarten est un monticule que l'on appelle la butte des Doctrines. Depuis des générations, cette petite colline accueillie les agitateurs religieux, les hommes saints et les zélotes venus exhorter les passants et faire l'apologie de leur foi. Le mamelon est recouvert de petits autels, de bannières et autres accessoires religieux, mais ils restent rarement en place, car les fanatiques des cultes rivaux ne tardent généralement pas à déloger ou brûler ce qui ne leur plaît pas. La plupart du temps, les démagogues s'efforcent de crier plus fort les uns que les autres, mais il arrive que les choses tournent au vinaigre jusqu'à ce que coule le sang. Les prêtres de Sigmar, notamment, sont les plus directs et véhéments, et n'hésitent pas à brutaliser et maltraiter les autres orateurs. Les moins pieux des Talabheimers prennent un malin plaisir à parier sur l'issue de ces affrontements, tout en observant la scène depuis le pied de la colline, loin des coups.

Un démagogue impétueux a récemment fait son apparition sur la butte des Doctrines, sans filiation religieuse connue. Il débite un véritable vitriol à la populace, persuadé que la Tempête du Chaos n'était que le signe avant-coureur d'une incursion plus dévastatrice qui va s'abattre sur Talabheim. Bien que de telles divagations ne soient pas si rares, l'agitateur est allé plus loin, en accusant des membres importants du parlement de protéger chez eux des mutants et de frayer avec les Puissances de la Corruption. Tous les efforts pour le questionner ou l'arrêter ont échoué, car il se débrouille toujours pour se fondre dans la foule et disparaître dans les ombres du Taalgarten avant de se faire prendre. Certains racontent qu'il serait un sorcier, un fantôme ou même un sbire du Chaos venu semer la confusion et la rébellion.

Fort Schwartz-Porte Nord

Le secteur de Fort Schwartz-Porte Nord s'étend à l'est du quartier des Marchands. La population est composée de gens travailleurs qui ont une approche pratique et directe de la vie. Il y a ici une grande concentration de dépôts, de forges, d'ateliers d'artisans et autres métiers manuels. Une fois que la journée de travail est terminée, les réfectoires et les tavernes se remplissent de ceux qui viennent se détendre et oublier la rudesse de leur existence. Le quartier est relativement sûr la nuit, même si quelques voyous rôdent dans les rues, à l'affût de commerçants ou d'artisans éméchés.

Fort Schwartz contient essentiellement des étables, des entrepôts et des écuries. Les forgerons, les tailleurs de pierre, les maçons, les charrons et autres artisans qualifiés se réunissent plutôt dans le quartier de la Porte Nord. Une amicale rivalité se perpétue entre Fort Schwartz et la Porte Nord, s'exprimant régulièrement par le biais de jeux, et durant les jours fériés qui célèbrent la fierté de la communauté. Mais quand le secteur est menacé, les deux quartiers s'unissent aussitôt pour le bien commun.

À l'insu de la plupart des habitants, un projet récent qui devait creuser un nouveau puits a ouvert un accès vers un terrier skaven. Les hommes-rats, qui sont peu nombreux, ont préféré rester discrets pour l'instant, mais ont commencé à distiller de petites quantités de malepierre dans l'eau du puits, dans l'espoir de provoquer quelques mutations et de plonger la population dans le désespoir.

Le Mousquet Rouillé

Considéré comme *leur* taverne par les habitants de la Porte Nord, le *Mousquet Rouillé* est un établissement où les ouvriers, les forgerons et autres individus qui «gagnent leur croûte en travaillant» se réunissent dans une atmosphère virile. À moins d'être accompagnés par des habitués, les nouveaux arrivants sont regardés avec mépris et suspicion. S'ils ont en plus l'audace de commander une chope de bière, ils peuvent s'attendre à de l'agitation. Les bagarres générales sont ici monnaie courante, dégénérant parfois en duels à mort. Il n'est pas rare de voir deux ivrognes dégainer leurs épées ou sortir dans la rue qui longe la taverne pistolet à la main, tandis que les autres clients engagent les paris dans l'exaltation générale. À moins que ces différends ne prennent des proportions menaçantes pour le voisinage, le guet se contente de surveiller ces duels d'un œil amusé, n'intervenant que lorsqu'un homme gît mort ou inconscient en pleine rue.

Les écuries Wernhauer

Les écuries Wernhauer sont les plus grandes de Talabheim et figurent assurément parmi les meilleures. On peut ici acheter et vendre des chevaux, des mules et d'autres bêtes de somme. Si vous avez besoin d'une monture fiable, vous devriez directement aller là-bas. Le gros du chiffre d'affaires de ces écuries est issu du commerce avec les marchands et les chefs de convoi qui ont besoin d'un grand nombre de chevaux et de mules.

August Wernhauer, le propriétaire, est un homme calme et pensif, qui semble plus à l'aise avec ses bêtes qu'avec ses clients. Mais malgré son air placide, c'est un homme d'affaires avisé qui recèle une connaissance encyclopédique des équidés. Outre la vente de mulets et de chevaux aux négociants itinérants, August élève et dresse des destriers et de superbes montures pour les chevaliers et les aristocrates. Ses écuries comptent d'impressionnants animaux issus de contrées aussi lointaines que l'Arabie ou la Tilée.

Leon blum (order #1627786)

Plusieurs bêtes ont récemment contracté de mystérieuses maladies, avant de mourir dans l'agonie. À l'insu de la population et des autorités, Wernhauer a abattu plusieurs poulains montrant des signes de mutation, puis s'est débarrassé des corps. Si jamais la corruption de ses chevaux venait à se savoir, il serait ruiné. Wernhauer sait qu'il est vital qu'il découvre la source de ces maladies.

La forge de Yavandir

Yavandir n'est pas un forgeron ordinaire. En tant qu'elfe, ses critères de conception diffèrent largement de ceux des hommes (et nains) très conservateurs de Talabheim. Originaire de la forêt de Laurelorn, Yavandir a déménagé à Talabheim il y a cinquante ans, pour apprendre de nouvelles techniques et transmettre l'artisanat elfique. Cet elfe n'a presque rien gardé de l'arrogance propre à sa race, mais il l'a remplacée par l'attitude bourrue propre à bien des forgerons. Personne ne peut remettre en question la qualité de son travail. Ses lames sont de véritables merveilles et de nombreux jeunes aristocrates sont prêts à payer une fortune pour posséder l'une de ses rapières ou épées longues. Il y a quelques années, des canailles armées ont attaqué son échoppe pour assouvir leur haine des elfes. Yavandir expose encore aujourd'hui leurs armures trouées et maculées de sang au-dessus de la porte de la forge, comme un avertissement à ceux qui auraient le même élan.

Yavandir excelle dans le travail de l'étrange fer météorique que les fermiers extraient parfois du Taalbastion. Ce métal permet de façonner des lames extrêmement tranchantes et dures, et les magisters l'apprécient grandement car il est facile de l'enchanter. Yavandir est prêt à payer cher pour de beaux fragments de ce métal, mais la demande est par ailleurs très grande en raison de sa rareté.

Le théâtre du Damier Rouge

Ce grand théâtre crasseux est particulièrement apprécié des prolétaires amateurs de pièces paillardes, de comédies faciles et de chopes de bière. C'est un bâtiment de quatre étages, dans lequel les places sont plus chères au fur et à mesure que l'on monte les escaliers. Le *Damier Rouge* est considéré comme l'endroit idéal pour les jeunes dramaturges et comédiens qui veulent mesurer l'effet de leur pièce devant un public, même si la plupart n'insistent pas quand ils se sont fait une idée. Le théâtre affiche complet presque tous les soirs et l'assistance est connue pour ne pas prendre de pincettes quand le spectacle n'est pas à sa convenance (qui n'est pas toujours synonyme de qualité). La troupe locale dispose d'une palette de chansons, de pièces à la morale rudimentaire et d'autres, franchement obscènes, qu'elle peut débiter si jamais le renouvellement ne suit pas pendant un soir ou deux. La populace ivre se satisfait souvent de chansons populaires et de blagues cochonnes. Les classes privilégiées évitent soigneusement l'endroit, mais il arrive qu'un jeune aristocrate se présente ici avec sa suite, dans le cadre d'une sortie nocturne encanaillée.

La fontaine de Taal

Cette fontaine présente une énorme statue de Taal portant un épieu titanesque, le regard tourné vers le chemin du Sorcier. L'eau qui en coule est extrêmement claire et, fait curieux, ne gèle jamais durant les mois d'hiver. Le monument en granit noir du Taalbastion s'élève sur plus de neuf mètres. Les Talabheimers le considèrent comme un site sacré et se badigeonnent de son eau avant de participer à des événements importants. Les mariages sont scellés quand les deux fiancés boivent un calice rempli par cette fontaine.

Quelques bizarreries sont à noter. Les oiseaux ne se posent jamais sur la statue et l'évitent même complètement. Par ailleurs, la suie et la crasse générale de la cité ne touchent jamais ce monument, que l'on pense aussi propre aujourd'hui qu'au jour de son édification. Quand la ville est en période de troubles, des témoins jurent avoir vu des larmes de sang couler des yeux de la statue. La pierre noire et la condensation rendent néanmoins toute vérification délicate.



Le quartier Châtelain

Le quartier Châtelain, assez tentaculaire, se situe du côté oriental de la cité. Il accueille les Talabheimers les plus riches et influents et tient son nom du nombre impressionnant de petits châteaux qui le composent, souvent dotés de vastes jardins et de terrains impeccablement entretenus. C'est ici que l'on trouve la demeure de la comtesse Elise Kreiglitz-Untern, ainsi que celle du Comte Feuerbach, porté disparu. Outre ces majestueux manoirs, le quartier compte des boutiques huppées, l'Académie Royale du Talabecland et l'avenue des Héros. L'architecture de ces bâtiments est remarquable de beauté, avec de larges fenêtres et lucarnes, qui contrastent grandement avec la plupart des maisons bourgeoises de l'Empire, souvent construites comme de petites citadelles. De toute évidence, les nobles de Talabheim s'inquiètent moins des défenses de leur demeure que leurs homologues des autres cités impériales.

Le Grand Manoir

Le Grand Manoir correspond en fait à une demi-douzaine de bâtiments qui composent la demeure du maître de Talabheim. L'enceinte du Grand Manoir, en basalte noir de la muraille du Taalbastion, s'élève à six mètres et de superbes bas-reliefs la décorent, représentant des faits marquants de l'histoire de la cité. On trouve également une salle d'armes de taille, ainsi qu'un petit sanctuaire dédié à Taal. Une imposante fontaine se dresse au milieu de la propriété. Elle prend la forme d'un énorme cerf de bronze que l'on considère comme l'un des plus réussis de tout le Vieux Monde. La comtesse y passe relativement peu de temps, car ses journées se déroulent pour l'essentiel au Grand Tribunal des Édits, mais sa famille nombreuse réside entre ces murs.

L'Académie Royale du Talabecland

Cette école est considérée comme de second rang par rapport aux grands foyers d'érudition du Vieux Monde. On y enseigne les sciences

Leon blum (order #1627786)



et les philosophies principales, comme dans toutes les universités, mais les intellectuels des autres contrées estiment que l'Académie est trop figée et rétrograde. Il est tout de même un domaine dans lequel l'Académie excelle : l'agronomie et tout ce qui concerne les plantes. Des membres des Ordres de Jade et d'Ambre donnent souvent des cours ici, à l'affût d'Acolytes potentiels.

Les jeunes aristocrates qui ne sont pas les héritiers directs et n'ont pas d'affinité avec la prêtrise sont généralement admis à l'Académie Royale, à condition de verser une donation substantielle à l'école. L'admission « d'esprits faibles » ne fait qu'ajouter à la piètre réputation de l'Académie parmi les universités de l'Empire.

L'avenue des Héros

L'avenue des Héros est la voie principale du quartier Châtelain. Elle est ainsi nommée en raison des dizaines de statues de héros de Talabheim et de l'Empire qui la bordent. La plupart sont en bon état, mais certaines portent les marques de vandales qui les ont abîmées parce qu'elles représentaient selon eux un traître ou un hérétique. Les statues sont généralement décorées de fleurs et d'offrandes durant les fêtes et les défilés.

C'est ici l'endroit idéal pour les nobles et les marchands opulents qui veulent arborer leur dernière toilette à la mode. Malheureusement, c'est également le lieu de prédilection des jeunes nobles impétueux qui cherchent querelle et veulent mettre leur talent d'escrimeur à l'épreuve. Les duels sont courants, même s'ils se traduisent rarement par la mort de l'un des combattants. Les règles de ces affrontements sur l'avenue des Héros sont complexes, notamment pour les étrangers. Souvent, les duellistes ont les yeux bandés, puis on les fait tourner sur eux-mêmes pendant qu'ils récitent une ode à l'Empereur, après quoi ils doivent jeter des pièces aux pieds de leur adversaire, tout cela avant d'entamer le combat.

La Fine Plume

La Fine Plume est un salon littéraire très élégant et cher. C'est ici que se réunit l'élite. Le propriétaire, un Reiklander du nom d'Albert Dorzapf, se considère comme un fin gourmet et fait venir des produits exotiques de tout l'Empire pour faire préparer des plats uniques à ses clients. Les menus paraissent souvent étranges, voire peu ragoûtants aux gens du peuple, avec des noms tels que : cervelle d'oie frite en anchoïade. La Fine Plume sert également ce qui se fait de mieux en *aquavit* et autres liqueurs fortes. Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des établissements, Dorzapf interdit le port d'armes. La plupart des clients s'y conforment, mais il arrive qu'un noble de passage fasse un esclandre parce qu'il refuse de laisser son épée luxueuse à l'entrée.

Le salon donne lieu à des séances de poésie ou de lecture, à des danses et autres activités intellectuelles pour mondains. L'aristocrate qui se fait le mécène d'un artiste en vue et parvient à le faire débuter à la Fine Plume suscite toujours les égards et l'envie de ses pairs. La concurrence pour dénicher le prochain prodige est féroce et de nombreux nobles n'hésitent pas à étendre leur quête du virtuose à tout l'Empire.

Le champ du Freux

Situé à la limite du quartier Châtelain, le champ du Freux est un grand espace ouvert où se déroulent les courses de chevaux et de chiens, ainsi que les joutes et autres parades chevaleresques. Des gradins bordent le terrain. Ils sont réservés aux nobles et aux roturiers qui payent leur place, la populace étant reléguée aux deux bouts de la piste. Le printemps et l'été, le champ du Freux accueille un événement presque tous les jours, et le peuple s'y amasse dans l'espoir de voir couler le sang. L'attraction principale est assurée par les chevaliers étrangers, car ils défient la fierté de toute la cité. Les paris sont ici de mise, sans jeu de mot, et tout le monde, du grand prêtre d'Ulric au gamin des rues, y va de ses sous pour chaque événement. Il arrive également que des animaux exotiques et redoutables, ou des ours, des loups ou des sangliers particulièrement gros soient tirés jusqu'au centre du champ, avant d'être tués à la grande joie de la plèbe. En outre, la cavalerie de Talabheim réquisitionne souvent le champ du Freux pour perfectionner ses manœuvres.

La Trouée des Guildes

L'extrémité sud de Talabheim est occupée par un quartier résidentiel en contrebas, appelé la Trouée des Guildes. D'aspect franchement rural, les maisons et chaumières ne sont pas amassées comme les bâtiments urbains ordinaires, qui invitent souvent à la claustrophobie. Ce sont ici les arbres et les épaisses haies qui dominent. Les plus hautes de ces dernières font office de routes menant vers le cœur du cratère et les fermes et habitations qui le composent. Une bonne partie de la population d'artisans de Talabheim s'est établie ici.

L'essentiel de l'industrie de la cité est basé ici. Le quartier est habité de travailleurs qualifiés, tels des forgerons, des brasseurs, des charpentiers, des tonneliers, des orfèvres et des maîtres maçons. Les occupations moins nobles, comme la tannerie, sont reléguées au Suif. La plupart de ces artisans sont membres des guildes locales, l'adhésion étant d'ailleurs l'une des conditions pour s'installer dans la Trouée. En raison de lois complexes de zonage, quiconque souhaite monter une affaire dans la Trouée des Guildes doit au préalable satisfaire à plusieurs critères stricts.

Brasserie d'Hargrinson

Cet établissement est tenu par un maître brasseur nain du nom de Bellok Hargrinson. Malgré son tempérament acariâtre, bien connu de tous, Bellok est peut-être l'un des meilleurs producteurs d'ale et de bière de tout Talabheim. Son ale particulièrement forte, obtenue à partir de houblon et d'orge locaux, mais également d'eau du lac béni du cratère, est distribuée dans toute la cité à prix d'or. Sa production

Leon blum (order #1627786)

se vend parfois en dehors de Talabheim, où elle s'arrache à des prix vraiment exorbitants dans les tavernes et bistrots les plus huppés de l'Empire.

Bellok attribue la réussite de ses breuvages à un savant mélange de savoir-faire nain et d'ingrédients locaux particulièrement propices à l'ale et la bière de qualité. La demande est toujours largement supérieure à ce qu'il est en mesure de produire, mais cela ne semble pas le chagriner. Il peut se permettre cette indifférence, d'autant qu'elle lui permet de fixer les prix. Il n'y a d'ailleurs rien de surprenant à constater que Bellok est l'un des nains les plus riches de Talabheim.

Palais de cire d'Emelia

Le palais de cire d'Emelia est l'un des établissements les plus prospères de la Trouée. Emelia Waxmann, grande travailleuse devant l'Éternel, fait fortune en vendant des chandelles et des savons parfumés aux marchands de tout l'Empire. Les méthodes et les recettes qu'elle utilise lui ont été transmises par sa famille depuis des générations. On dit que la fortune du clan Waxmann est immense. La rumeur veut qu'Emelia ne soit pas prête à se marier. Comme elle est la dernière héritière de la famille, il semble acquis qu'elle emportera ses secrets dans la tombe, à moins que quelqu'un ne parvienne à gagner son cœur.

Elle a beau vivre dans la solitude, Emelia n'a toujours pas trouvé celui qui comble ses attentes particulièrement rigides. Bien qu'elle soit encore en âge de porter un enfant, les longues années de travail dans la fabrique de chandelles lui ont donné un aspect dur et émacié qui rebute la plupart des hommes. Elle est très frêle et son visage décharné frise le cadavérique. La plupart de ses prétendants ne sont de toute évidence intéressés que par son argent, si bien qu'Emelia préfère garder ses distances, si ce n'est avec les plus prometteurs.

Outre sa fortune, on raconte qu'Emelia serait en possession d'une relique ancestrale de Rhya, que l'on appelle la Chandelle de l'Amour. Quand elle est allumée en présence d'un fiancé potentiel, la chandelle révélerait à Emelia si l'affection de ce dernier est sincère ou simplement motivée par l'avidité. De toute évidence, la relique l'aurait bien servie, car tous ceux qui ont tenté de lui faire la cour ne sont pas parvenus à obtenir sa main. Emelia, quant à elle, se demande parfois si cette chandelle magique ne serait pas une malédiction qui la condamne à mener une existence solitaire et sans enfant.

Geltwold

Au sud-ouest du quartier de la Loi, nichée près la bordure sud-est du quartier des Marchands, se trouve la Geltwold, ou Forêt d'Or. Ce quartier, qui revendique le statut ambigu de secteur financier de second rang, est constitué de monts-de-piété, de prêteurs sur gages, de bureaux de change et d'hommes d'affaires médiocres. Les ruelles étroites et tortueuses sont bondées à toute heure de la journée. Des messagers transmettent des missives pour leur maître, tandis que des commerçants marchandent avec les prêteurs les meilleures garanties et les rapports d'investissement.

Bien que la taille du quartier soit réduite, son influence économique ne fait aucun doute, notamment auprès des classes modestes et moyennes de Talabheim (qui l'ont surnommé la rue du Cliquet, «pavée de karls!»). Au service de la plupart des Talabheimers, en dehors des nobles et des plus riches, les rouages de la Geltwold sont animés par le désespoir et la convoitise. Une atmosphère de corruption plane sur tout le quartier, pour une raison simple: un grand nombre des soi-disant monts-de-piété ne sont que des façades pour contrebandiers qui gagnent leur croûte en achetant et revendant des marchandises volées ou de provenance douteuse. Malgré les châtiments sévères infligés à quiconque est pris en flagrant délit de vol ou en possession d'un bien volé, ce marché est particulièrement lucratif à Talabheim.

Au Trésor d'un Seul Homme

Cet établissement n'est peut-être pas le plus grand ou le plus prospère des monts-de-piété de la Geltwold, mais il a probablement l'une des offres les plus éclectiques en matière de pièces d'occasion, de tout ce qu'on trouve de ce coté-ci du Taalbastion. Les étagères sont garnies de toutes sortes d'objets, dont certains furent mis en gage pour quelques sous et portent désormais des étiquettes affichant des prix jusqu'à dix fois supérieurs. Bien que la boutique croule sous le poids de la marchandise, elle est bien organisée. Les objets dépareillés sont contenus dans des corbeilles en bois clairement indiquées. Les produits les plus volumineux, comme les meubles et les objets d'art, sont alignés sur un pan de l'échoppe, bien visible des clients.

Au *Trésor d'un Seul Homme* est l'exploitation d'une unique personne, Ewald Beyer. Ewald est un homme vieillissant et rébarbatif, qui perd ses cheveux blancs. Ses yeux constamment injectés de sang se cachent derrière une paire de lunettes. Ewald connaît parfaitement son stock, de la plus petite épingle à chapeau à la plus belle armoire. Il préfère que les gens lui demandent directement les objets qu'ils recherchent, plutôt que de les voir faire les vitrines (ceux qu'il appelle les *Fensterkaufers*) et n'apprécie que peu ceux qui viennent sans la moindre intention d'acheter.

Malgré la façade légitime d'au *Trésor d'un Seul Homme* (et relativement fructueuse, le stock évoluant au fil des mois), Ewald est en réalité l'un des plus importants contrebandiers de la Geltwold. Après les heures d'ouverture, son tempérament fébrile laisse place à une patience de mante religieuse que peu de gens imaginent. Ses clients du soir, qu'il ne rencontre que sur rendez-vous, doivent forcément lui être recommandés par des habitués de confiance, à moins d'avoir déjà négocié avec lui par le passé. Le prix de sa contrebande est relativement bon marché, mais il évite généralement de vendre ou d'acheter tout ce qui a trait à la magie.

Au Juste Prêteur

Si l'on en croit l'intéressé, Nobbler Mietteboucle est le halfling le plus riche de tout Talabheim. Si telle est la vérité, cet honneur douteux est à mettre sur le compte de son empressement à récolter les dettes – et les intérêts qui vont avec – par tous les moyens nécessaires. Nobbler ne fait que prêter de l'argent à quiconque accepte d'acquitter les intérêts exorbitants de son établissement et il confie son or avec un grand sourire et une bonne poignée de main. Même si la plupart des gens connaissent sa réputation moins rose que les apparences, rares sont ceux qui prennent aux sérieux la menace représentée par un halfling. Nobbler compte sur cette naïveté générale pour s'assurer une affluence permanente de clients. Comme la plupart de ses confrères, il apprécie les clients qui payent à temps, mais il préfère ceux qui prennent du retard.

L'établissement de Nobbler est une boutique bien fournie située au sud-est de la Geltwold. Dès que l'on passe sous la porte d'entrée (adaptée à la taille humaine), on est assailli par l'odeur rance du vieux papier, le doux parfum de l'herbe à pipe et les gazouillis de Chachat, son pinson domestique. Nobbler préfère quant à lui rester dans son bureau personnel, tandis que Suppia, sa secrétaire potelée, et Gismar, son garde du corps humain, s'occupent des clients potentiels. Ceux qui satisfont à l'examen de ses sbires peuvent être admis dans ses quartiers. Il les accueille alors, écoute attentivement le récit de leurs malheurs, prodigue des conseils simples et leur offre de leur prêter de l'argent à des taux «préférentiels».

Les lois financières de Talabheim, de par leur rigidité et leur complexité, donnent un avantage certain à Nobbler dans ses négociations quotidiennes avec les débiteurs. Le moindre prêt s'accompagne de règles extrêmement compliquées que personne ne connaît mieux que Nobbler. Il insiste sur certaines lois obscures et exceptions, qui sont signifiées par écrit dans tous les contrats qu'il propose et qui lui octroient littéralement le droit de récolter son dû de la manière qui lui plaît. En dehors de tuer ceux qui lui doivent de l'argent, acte qui reste illégal à Talabheim, Nobbler fera tout ce qui est en son pouvoir pour récupérer ses deniers, comptant souvent sur la présence de Gismar.

Leon blum (order #1627786)



L'Erdewerks

Posé comme une émeraude à la lisière nord-est de Talabheim, on trouve l'Erdewerks (de *erde* «terre» et *werk* « travail»), quartier presque rural accueillant plusieurs centaines de familles d'agriculteurs et des communautés fermières regroupées par clan. De petites parcelles de terrain sont cultivées par des foyers entiers, qui partagent aussi bien le travail que les fruits de la terre. Les champs les plus grands sont confiés aux troupeaux de moutons et de chèvres, ainsi qu'aux oies et aux poules. Au cœur de l'Erdewerks, on trouve aussi un marché fermier très animé où bien des Talabheimers se rendent pour acheter des produits frais et de la bonne viande.

Les chênes noueux et les saules séculaires dominent le paysage. Ces arbres furent à l'époque plantés pour marquer les limites entre les différentes propriétés, en plus des traditionnelles murettes de pierre. Quand une famille découvre un braconnier qui lui vole quelques poules ou des produits de la ferme, il lui arrive de pendre le malfaiteur à l'un de ces arbres. Les jours saints, les prêtres de Taal se présentent devant les plus anciens chênes et prient pour que la récolte soit bonne et ainsi satisfaire les sollicitations des diverses communautés qui travaillent la terre.

Une nouvelle commune du nom d'Eastadt s'est développée à la lisière de l'Erdewerks. Les habitants de ce nouveau village sont très méfiants envers les étrangers et s'aventurent rarement dans l'Erdewerks, si ce n'est pour vendre leur production au marché. Bien qu'ils soient xénophobes, les Eastadters n'ont rien fait qui puisse exciter l'ire de leurs voisins. La rumeur de l'Erdewerks raconte pourtant qu'ils ne sont qu'un ramassis d'adorateurs du Chaos, de mutants et autres créatures répugnantes. Aucune preuve n'a bien entendu été apportée, mais les Eastadters sont tenus pour responsables de tous les maux du secteur.

Eastadt

La communauté d'Eastadt est si éloignée du centre de l'Erdewerks qu'elle ne fait pas vraiment partie de ce quartier. Néanmoins, en raison de plusieurs décrets et lois de zonage en place depuis plusieurs décennies, elle est légalement considérée comme un simple quartier de l'Erdewerks. Les lois en question furent au départ rédigées pour délimiter les secteurs d'un point de vue financier, afin que les percepteurs de Talabheim puissent justifier les impôts demandés aux villages isolés. Il en résulte que les hameaux reculés comme Eastadt peuvent se retrouver assimilés par des communautés avec lesquelles ils n'ont pas grand-chose à voir.

Dans le cas d'Eastadt, l'association n'est pas des plus heureuses. Les habitants de l'Erdewerks évitent soigneusement ses abords, sauf urgence et encore, ne s'y rendent-ils jamais seuls. La réputation du village a en effet de quoi dissuader les gens. De nombreuses histoires font état d'étranges lueurs en provenance d'Eastadt, les nuits sans lune. De temps à autre, du bétail mort est découvert à la limite entre Eastadt et l'Erdewerks, les entrailles dispersées dans les champs. Les Eastadters sont tenus pour responsables de ces mutilations, bien qu'aucune preuve n'ait été apportée, ni pour les accuser ni pour les disculper.

Si les habitants de Talabheim connaissaient la vérité, il y a longtemps qu'ils auraient détruit Eastadt. Dans l'état actuel des choses, les êtres corrompus qui vivent à Eastadt ont parfaitement su préserver leur véritable identité. La plupart sont des mutants qui ont fondé le village pour assurer leur propre sécurité. Ils sont tous sans exception des serviteurs de Tzeentch qui ont donné corps et âme au Maître du Changement. Ils présentent une façade respectable, notamment les jours de collecte d'impôts, et seuls les plus présentables d'entre eux sont autorisés à se rendre au marché fermier de l'Erdewerks, où ils parlent très peu, ce qui convient tout à fait à leurs voisins.

L'Esgourde du Cochon

Juste en face du marché fermier de l'Erdewerks se tient un bâtiment en brique avec un toit en bardeaux et une écurie. Une enseigne en forme de cochon est suspendue au-dessus du porche, annonçant aux visiteurs qu'ils ont trouvé l'*Esgourde du Cochon*. Cette taverne n'est qu'un établissement modeste pour les fermiers de l'Erdewerks. Le menu propose les plats favoris de la population locale, notamment de copieux ragoûts, du pain frais, des tourtes fermières et du fromage blanc. Des boissons distillées sur place sont également disponibles, la gnôle de l'établissement étant l'une des plus fortes de tout le Taalbastion.

L'*Esgourde du Cochon* existe depuis si longtemps qu'elle en est presque un site historique. Au départ, elle servait d'étape pour les gens qui passaient entre Talabheim et les nombreuses fermes du cratère, mais quand la cité s'est étendue, l'*Esgourde*, comme l'appellent affectueusement les gens du cru, a attiré les soldats et les mercenaires. Outre les résidents de l'Erdewerks, la taverne sert toutes sortes de militaires venus boire la célèbre liqueur locale.

Bien qu'elle appartienne à une famille, elle a changé de main à de nombreuses reprises au fil des siècles, par des moyens qui n'ont pas toujours été des plus réguliers. Récemment, l'*Esgourde* a été rachetée à un prix exorbitant par un mystérieux propriétaire étranger du nom de Viggo Schultz. Ce dernier est un gars imposant aux cheveux grisonnants, au regard d'acier et au boitement caractéristique. Si Viggo a conservé le personnel précédent, il s'occupe seul des aspects financiers de l'*Esgourde* et ne laisse personne mettre le nez dans ses comptes.

Les habitués de la taverne n'ont pas noté de grand changement dans le service, mais ils ont remarqué que d'étranges visiteurs fréquentaient parfois leur lieu de détente. Des hommes, des nains, des elfes et d'autres étrangers se présentent à l'Erdewerks pour parler à Schultz et disparaissent aussi vite qu'ils sont arrivés. Nombreux sont ceux qui pensent que Viggo cherche à fuir son passé, mais personne n'a eu jusqu'ici le courage d'aborder la question avec le tavernier. Viggo Schultz n'est qu'un pseudonyme de Jonas Becker, le célèbre meurtrier du marais du Midden. Après une carrière fructueuse

Leon blum (order #1627786)

d'assassin, Jonas a décidé de laisser cette existence sanguinaire derrière lui, du moins pour l'instant.

Autres sites au sein du Taalbastion

Le cratère qui forme le Taalbastion est immense ; cinquante kilomètres de diamètre. Bien que Talabheim soit de loin la plus grande communauté au sein de ses parois, d'autres bourgs et sites notables occupent ce sol si fertile.

La route et le jardin de Morr

De nombreux Talabheimers choisissent d'être enterrés dans le Taalwalt. À leur mort, un cortège funéraire emprunte une route spéciale, sacrée au nom de Morr, puis passe sous une porte symboliquement marquée par une colonne noire et une autre, blanche, comme est signalée l'entrée de tout temple de Morr. La dépouille est alors placée dans l'une des petites morgues pendant quelques jours (la durée dépendant surtout des conditions météorologiques). Les proches viennent ensuite rendre une dernière visite au défunt, ce protocole se prolongeant jusqu'à ce que l'on estime que son esprit est parvenu au royaume de Morr. Après cela, le corps est porté jusqu'au jardin de Morr en passant par un portail dédié à Rhya. Cette porte de marbre est connue sous le nom de « Pierre finale » et les gens prononcent souvent la phrase « comme tu es venu, tu repars » en passant le seuil. Diverses coutumes propres à Talabheim découlent directement de cette pratique inhabituelle.

Les dettes des défunts sont souvent réclamées par les créditeurs (ou leurs représentants) à la famille sur la route du jardin de Morr. Dans le cas de familles particulièrement désargentées ou malchanceuses, ou d'un défunt très dépensier, cela peut donner lieux à des scènes incongrues dans lesquelles les portes sont bloquées par des hommes de main.

D'un point de vue légal, celui qui est transporté sur la route de Morr ou qui se repose dans le jardin n'est pas considéré comme véritablement mort, mais seulement endormi. C'est ainsi que les testaments, les droits d'héritage, les titres et autres formalités ne sont abordés qu'une fois que le défunt a passé la Porte finale. Cette loi date d'une période durant laquelle de nombreux nobles furent frappés par une maladie du sommeil qui les faisait passer pour morts, après quoi ils se réveillaient dans le jardin de Morr enveloppés dans leur linceul, et erraient comme de véritables morts-vivants. Ceux qui survécurent à la grande surprise des prêtres de Morr firent tant d'histoires pour récupérer les fortunes déjà revendiquées par leurs fils, que la guilde des plaideurs accepta d'amender la loi, après de longues et coûteuses polémiques juridiques.

La Carrière sud

La Carrière sud est située plusieurs kilomètres au sud de la lisière de la cité. Jour après jour, des centaines de mineurs, de tailleurs de pierre et d'ouvriers burinent et transportent d'énormes blocs de granit noir de la muraille du Taalbastion. L'opération est d'envergure et très dangereuse. Il y a au moins un mort tous les deux jours, souvent écrasé par une chute de pierres. Des tonnelets de poudre à canon sont parfois employés pour faire céder une veine particulièrement résistante, mais le coût de ces explosifs dissuade les entrepreneurs d'en faire une habitude. Il y a donc une demande constante de bras de remplacement. Le salaire est misérable, mais celui qui a absolument besoin de gagner quelques sous sait que la Carrière embauche à longueur d'année. Un cortège continu de chariots tirés par des chevaux transporte la pierre en ville pour édifier de nouveaux bâtiments.

De temps en temps, on découvre des tunnels oubliés qui serpentent dans la muraille du Taalbastion. Personne ne sait qui les a créés et la rumeur raconte qu'un mal y sommeille et qu'il déversera sa colère si jamais son repos est dérangé. D'autres parlent de trésors cachés. Tout ceci contribue à exacerber la superstition des travailleurs de la carrière, qui sont presque tous persuadés que toute cette opération est maudite depuis le début.



Les entrepôts de poudre à canon sont gardés toutes les nuits par une petite équipe de gros bras, censée veiller à ce que personne ne vienne voler la dangereuse substance. Mais les gardes se sont confectionné une petite distillerie secrète et boivent toute la nuit, ce qui pourrait faciliter grandement le travail des bandits.

La forêt de Taalgrunhaar

De l'autre côté du Taalbastion par rapport à Talabheim, s'étend l'ancestrale forêt de Taalgrunhaar. Également connu sous le nom de Taalwelt, ce gros bois de chênes, d'érables et de bouleaux est l'endroit où les prêtres de Taal, le Dieu des Forêts, aiment musarder et pratiquent leurs rites secrets. Plusieurs huttes sudatoires parsèment la forêt, utilisées par les gens du cru et les prêtres.

On dit que le Taalwelt abrite un énorme temple de Taal, mais ceux qui partent chercher l'édifice risquent fort d'être déçus. Taal n'a aucunement besoin de briques et de ciment. Au lieu de cela, ses prêtres pratiquent les rites sous les arbres, au sommet de tertres ou au cœur de bosquets touffus. La forêt est agrémentée de nombreuses huttes encerclées de pierres, dans lesquelles des hommes à moitié nus viennent certains jours honorer le Dieu des Forêts dans la sueur. Le secteur le plus sacré de la forêt se trouve au nord, où les arbres sont particulièrement luxuriants et nombreux. C'est là qu'une suite de petites crêtes et de clairières naturelles forment ce qu'on appelle la Corne de Taal, où se déroulent les rites les plus insignes du culte. C'est aussi là que résident les prêtres les plus éminents. Dans le temps, les gens qui découvraient ce bosquet se faisaient arracher les yeux et expulser de la forêt. Aujourd'hui, les membres du clergé sont plus enclins à ignorer ces incidents. Le bois accueille en outre des gens simples, méfiants et plutôt rétrogrades. La seule communauté de la forêt, un petit hameau appelé Vateresche, est connue pour sa production de diverses boissons alcoolisées illicites, particulièrement fortes et étranges. Ses habitants protègent jalousement leurs distil-

Leon blum (order #1627786)

leries et pendent quiconque est pris en train de puiser dans leur réserve sans autorisation.

Le lac du Cratère et le marais du Cratère

Situé à l'extrême est du Taalbastion, le lac du Cratère est un petit plan d'eau cristalline. Réputé pour avoir des vertus curatives, mais aussi pour favoriser la fécondité, on raconte également que le lac est sans fond. D'ailleurs, toutes les tentatives visant à le sonder se sont soldées par un échec. On dit que l'eau du lac est bénie par Taal, certains allant jusqu'à estimer qu'il s'agit de ses propres larmes, et les prêtres en badigeonnent les amulettes et les reliques. Bien que l'eau soit d'une pureté rare, ses propriétés curatives n'ont pas été prouvées, ce qui n'empêche pas les charlatans et autres escrocs de vendre cette supposée panacée à la populace. Les prêtres de Taal considèrent qu'il s'agit là d'actes blasphématoires et punissent sévèrement quiconque est pris en train de vendre cette eau sainte.

Au sud du lac, s'étend le marais du Cratère, une zone humide dont les ruisselets boueux serpentent jusqu'à la muraille vertigineuse du Taalbastion. C'est un site de nidification pour les canards, les oies et autres gibiers à plumes, et donc un lieu de prédilection pour les aristocrates disposant d'un permis de chasse.

Dankerood

Dankerood est une retraite et une station thermale pour Talabheimers fortunés. La communauté se trouve sur les rives du lac du Cratère. C'est ici que les nobles, les marchands prospères et les prêtres de haut rang boivent l'eau sainte et suivent des cures étranges, comme des bains de boue, de vapeur parfumée ou d'autres produits curatifs. Les superbes maisons basses de Dankerood avec leurs jardins manucurés et leurs haies soigneusement taillées offrent un contraste saisissant avec les habitations rustiques des paysans des environs. Les aristocrates de Talabheim considèrent presque comme une obligation de passer au moins une semaine par an à Dankerood, ne serait-ce que pour préserver leur prestige mondain. Ceux qui peuvent se permettre d'y rester un mois d'affilée ou davantage sont considérés comme véritablement riches et puissants. Un grand nombre d'affaires, licites ou non, se négocient derrière les murs dorés de ces thermes, ainsi que la promotion sociale qui va avec. Il arrive que des voleurs fassent des incursions dans ce havre pour nantis où la sécurité est relativement limitée.

Idées d'aventures

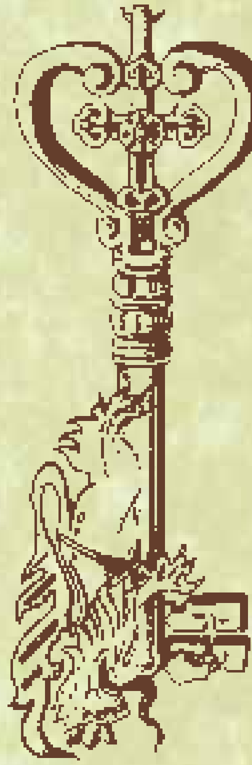
Talabheim est un site idéal pour toutes sortes d'aventures. Les lois alambiquées de la cité et son cadre unique peuvent constituer une base excellente pour de nombreuses campagnes. Voici donc une liste d'idées d'aventures sur lesquelles vous pourrez broder pour concevoir vos propres scénarios.

- Les skavens qui vivent sous les écuries Wernhauer continuent à empoisonner les sources d'eau de la cité. Ils ne tardent pas à en découvrir une de plus, celle qui abreuve la fontaine de Taal, et profanent ce site sacré.

- Il se passe quelque chose d'étrange dans le Taalwelt. Des animaux sauvages de tous types fuient *vers* la ville et sont tués à vue. Après examen, il s'avère que les bêtes présentent d'étranges protubérances osseuses sur tout le corps et que certaines ont des lésions infectées et des pustules. Une magie abjecte aurait-elle fait son apparition dans les bois sacrés ?

- Des propriétaires agricoles qui se creusent un logis dans la Souricière ouvrent une brèche dans un ancien tunnel, ce qui libère des vapeurs vertes et toxiques. Malgré les efforts déployés pour colmater la fuite, le gaz continue de se répandre. Des dizaines de morts sont déjà à déplorer et ce ne semble être qu'un début.

- À l'arrivée du groupe dans la cité, l'un des personnages est pris pour un débiteur qui a récemment fui Talabheim. Il est arrêté et jeté aux Caves, et ses compagnons doivent trouver un moyen de l'en sortir. Au cours de leur enquête, ils découvrent que le véritable fautif était un vassal du Comte Électeur porté disparu. Y aurait-il un lien entre leurs disparitions ?



TALAGAAD

Talagaad est probablement la plus grande et importante communauté rattachée à la cité de Talabheim. Dans la pratique, c'est tout simplement le port de Talabheim, tout le commerce maritime à destination de la cité-état passant par ses quais. Le trafic véhiculé par le fleuve est très divers, allant des marchandises acheminées dans les deux sens, par bateau ou par chaland, aux commerçants qui utilisent les bacs de la cité pour traverser la rivière alors qu'ils empruntent la route de la Vieille Forêt.

En raison de sa position sur le fleuve, Talagaad a souvent été peuplé de réfugiés et de taudis. En temps de guerre, d'épidémie et de famine, des malheureux, originaires d'aussi loin que le Kislev ou l'Ostermark, sont venus chercher refuge dans ses rues boueuses et infestées de rats. Cette population d'immigrés n'a fait que gonfler avec l'afflux de paysans du Kislev venus tenter leur chance à bord des péniches qui font la navette sur la Talabec supérieure. Ils arrivent souvent plein d'espoir à Talagaad pour finir sur les quais à trimer pour un salaire de misère.

Les bas quartiers de Talagaad contiennent difficilement les 1 200 réfugiés du Hochland. Cela a engendré la création d'un bidonville persistant à la lisière nord de la ville. Le marché du travail de la communauté est également assailli d'immigrés prêts à travailler pour des salaires encore plus bas. Ces événements n'ont fait qu'accentuer la frustration de la main-d'œuvre kislevite existante et les tensions entre les deux communautés sont aussi fortes que les salaires sont bas.

Leon blum (order #1627786)

Les quais de Talagaad

Les quais de Talagaad font partie des quartiers les plus animés de la ville. Tout le commerce fluvial entre Altdorf au sud et Kislev au nord passe par un déchargement et un rechargement systématiques sur les appontements des deux rives de la Talabec. Les docks sont protégés des courants puissants par des digues successives qui parviennent tout juste à contenir les eaux à la fonte des neiges. Les quais sont constamment en construction et reconstruction, les jours exempts du vacarme des marteaux étant plutôt rares. La main-d'œuvre est piètrement formée, voire pas du tout, si bien que des accidents arrivent tous les jours.

Les quais bordent les deux rives de la Talabec. Ceux de la berge sud sont particulièrement sollicités, car ils sont plus proches du chemin du Sorcier et donc de l'accès à Talabheim. Les capitaines qui sont réduits à devoir accoster sur la rive nord doivent ensuite transporter leurs marchandises par bac ou par le gué du Sorcier, ce qui n'est pas sans frais dans les deux cas. Les passeurs de Talagaad sont connus pour être parmi les pires requins de la ville et le droit de passage par le gué du Sorcier dépend essentiellement de la taille et de la valeur de la cargaison.

L'essentiel des demandeurs d'emploi se retrouvent sur les quais tous les matins, mais leur quête est souvent vaine et l'atmosphère est aussi tendue que la corde d'un arc prêt à tirer. Les immigrés kislevites travaillent épaule contre épaule avec les réfugiés du Hochland. Les bagarres et les coups de couteau ne sont pas rares, comme si les abords du fleuve n'étaient pas suffisamment dangereux. Les émeutes sont également courantes sur la muraille des Travailleurs, partie de la ville vers laquelle convergent les manœuvres qui espèrent gagner honnêtement quelques pistoles. Le crime est répandu sur les docks, où les contrebandiers accostent la nuit et profitent le jour de la chienlit des heures de travail pour mener discrètement leurs affaires.

La Dent Gâtée

La *Dent Gâtée* est un établissement situé de l'autre côté des quais, fréquenté par les voyageurs qui ont besoin d'une coupe de cheveux, d'un rasage ou de soins médicaux secondaires. La *Dent*, comme l'appellent les gens du coin, est également connue pour les nombreuses extractions de dents que pratique chaque semaine Helmut Heftung, son propriétaire. Celui-ci est un Middenlander qui tire une grande fierté de son aptitude à retirer les dents pourries ou abîmées en un clin d'œil, en se servant d'outils qu'il a spécialement conçus à cet effet. Quand on connaît l'hygiène buccale à Talagaad et dans l'Empire d'une manière générale, il y a fort à parier que les affaires d'Helmut resteront prospères jusqu'à la fin de sa carrière.

Outre les affinités de Helmut avec la dentisterie, on peut également se faire tailler la barbe et couper les cheveux à la *Dent Gâtée*. Bien que Helmut soit largement plus adroit avec des pinces, il dispose de plusieurs paires de ciseaux parfaitement aiguisés pour pouvoir soigner les tresses et les barbiches de ses habitués. Un certain nombre de travailleurs sans emploi et souffreteux se réunissent chaque jour sur la devanture de la *Dent*, prêts à payer un sou pour se faire rafraîchir le menton et passer l'après-midi à colporter les derniers commérages et rumeurs. Helmut ne se plaint pas du succès de son commerce, mais il commence manifestement à se lasser de voir tous ces bavards abuser de son hospitalité.

La muraille des Travailleurs

L'avenue principale de Talagaad, que les habitants appellent la route du Sorcier, serpente à travers le centre-ville avant de rejoindre le chemin du Sorcier, qui zigzague ensuite pour gravir la muraille du cratère. Le gué du Sorcier est un vieux pont en pierre qui permet à cette route d'enjamber la Talabec pour que les marchands et résidents puissent rapidement traverser le fleuve (à condition de pouvoir acquitter le droit de passage). Sur la rive sud de la Talabec, une murette en pierre croulante s'étend de chaque côté du pont. Elle assurait autrefois une partie de la défense de la ville, mais n'est plus aujourd'hui qu'un tas de pierres recouvert de lierre.

Ce muret, que l'on appelle la muraille des Travailleurs, sert aujourd'hui de lieu de rassemblement pour ceux qui cherchent du travail sur les quais de Talagaad. Avant la Tempête du Chaos, c'était un endroit animé où les manœuvres des deux rives se présentaient quotidiennement pour offrir leurs talents et leurs bras aux employeurs. Le rôle de la muraille n'a guère changé depuis, mais le nombre de personnes qui viennent trouver un moyen de se faire rapidement quelques sous est monté en flèche. Les émeutes ne sont pas rares, car la tension qui règne entre les dockers kislevites et les réfugiés hochlanders dégénère facilement.

Le marché aux poissons

Plusieurs petits villages de pêcheurs occupent les berges de la Talabec, beaucoup étant rattachés à la cité-état de Talabheim. Un petit marché poissonnier a fait son apparition à Talagaad pour recevoir les pêcheurs qui cherchent à transformer leurs prises durement acquises en argent, ainsi que leur famille. Avant les récents troubles, le poisson était abondant et les affaires étaient fructueuses. Mais après la guerre, les réfugiés ont commencé à affluer à Talagaad et le produit de la pêche, sans parler des autres ressources, n'a subitement plus été en mesure de répondre à la demande.

Les réserves poissonnières se sont retrouvées à sec, après avoir rempli les estomacs des réfugiés affamés, et les quantités de poissons comestibles extraits des profondeurs de la Talabec ont sensiblement chuté. On pensait au départ qu'une pêche excessive était à l'origine du problème, mais on a ensuite suspecté une sinistre sorcellerie, quand les pêcheurs ont commencé à ramener des créatures difformes plein les cales. La chair de ces abominations avait un goût immonde et finit par décourager les acheteurs, y compris les plus affamés des réfugiés.

Le poisson comestible est donc rare et cher, étant en outre souvent pêché en aval du fleuve. Quand les prises parviennent enfin sur le marché, plusieurs jours se sont écoulés et la fraîcheur ne peut être garantie. Le poisson, bien que souvent pourrissant, n'en est pas plus abordable pour les modestes habitants de Talagaad, mais les poissonniers n'ont aucun mal à vendre leurs produits aux moins indigents.

L'Anguille

L'*Anguille* est une taverne pourvue d'un étage, située sur la rive méridionale de la Talabec, deux pâtés de maison au sud de la route du Sorcier. La structure en bois de l'établissement a été délavée en gris crasseux par des années d'exposition aux éléments. Une enseigne branlante représentant une créature serpentine est accrochée à une paire de crochets rouillés au-dessus de la porte. Divers objets refoulés par le fleuve sont amassés pêle-mêle contre les murs de la taverne et sont recouverts de filets de pêche en fin de carrière. Près de la porte, est suspendue une cloche en cuivre gravée des mots « Der Aal », butin récupéré sur le navire qui donna son nom à l'établissement.

En plein jour, la taverne est plutôt calme, car la plupart des habitués de l'*Anguille* sont en train de suer sur les quais ou de se faire discrets, à l'abri de l'œil vigilant du guet. Mais quand le soleil se couche, les portes de l'établissement s'ouvrent grand et accueillent les riverains dans la grande salle crasseuse et mal illuminée. Les marins, les bateliers, les pêcheurs et les dockers apprécient l'ale bon marché de l'*Anguille*. Les patates frites accompagnées de la piquette locale sont la spécialité de la maison. Mais les clients de prédilection de la taverne sont les nombreux contrebandiers qui font la navette sur la Talabec en quête de profits illicites.

On peut presque tout acheter ou vendre à l'*Anguille*, tant que les deux parties sont prêtes à quelques compromissions. La réputation de havre pour les contrebandiers de l'établissement est bien connue à Talagaad. Dans une ville où règnent la violence et la décadence, un tel lieu est même bien vu par ceux qui tirent les ficelles. Les autorités locales préfèrent généralement ne pas se préoccuper de ce qui se passe ici, mais il leur arrive parfois de faire des visites inopinées, ne serait-ce que pour rappeler les limites au propriétaire. Les arrestations sont alors rares, à moins que des clients ne se montrent violents, la rébellion latente exacerbée par la liqueur de malt.

Leon blum (order #1627786)

Chez Skully

Ce tripot et débit de boissons accueille les moins distingués des misérables habitants de Talagaad. Ce sont les jeux de cartes et de dés qui animent l'intérieur enfumé de cette taverne, tandis que l'arrière-cour est réservée aux combats improvisés, d'une telle violence que l'établissement a manqué d'être fermé par les autorités plus souvent que ne saurait compter le bougre moyen. Un mur de pierre de deux mètres cinquante de haut, surmonté d'éclats de verre, a récemment été bâti autour de l'arrière du bâtiment, pour une coquette somme. Cette barrière est de toute évidence là pour empêcher les badauds d'assister gratuitement aux combats, mais elle contrarie également les parieurs récalcitrants qui veulent partir sans payer leurs dettes.

Le propriétaire, un halfling libidineux qu'on ne connaît que sous le nom de Skully, prend activement part à l'administration de l'établissement. La plupart du temps, il passe ses journées à se prélasser avec l'une de ses douze jeunes femmes hagardes, qui le nourrit de souries bouillies et de millet avec ses doigts gras. Quand il ne s'adonne pas à ses étranges habitudes, il passe d'une table à l'autre pour satisfaire ses hôtes. Il fait également office de maître de cérémonie quand se présente un combat particulièrement attendu et remet lui-même le prix au vainqueur. Un certain nombre de brutes viennent également étoffer son personnel, souvent d'anciens gladiateurs réputés, aussi efficaces que leur épée quand il s'agit de recadrer la clientèle.

Les combats qui se déroulent chez Skully apparaissent de plus en plus exotiques. La soif du public pour ces distractions violentes qui leur permettent de sortir de la monotonie de leur pitoyable existence pousse Skully à faire dans la surenchère et à innover pour satisfaire la clientèle. On raconte que le halfling serait prêt à payer cher pour des créatures du Chaos, y compris des mutants et des hommes-bêtes, mais on ne sait pas s'il compte les faire s'affronter les unes contre les autres ou contre son écurie de gladiateurs.



Skully est relativement respecté à Talagaad, du moins par ceux qui fréquentent son tripot. Quand on connaît le sentiment général sur la race halfling dans le secteur, ceci apparaît comme une prouesse. Bien que son goût pour les humaines soit considéré comme une perversion par les citoyens les plus respectables, et en dépit du fait que sa fortune se soit construite avec le sang des gladiateurs tombés dans l'arène, Skully est considéré comme un donateur généreux. Il participe largement aux opérations de bienfaisance et fait régulièrement envoyer de la nourriture et de l'ale aux Talagaaders les plus démunis, ce qui lui vaut un certain prestige chez les roturiers.

Le quartier des entrepôts

Au-delà des quais, sur la rive sud de la Talabec, s'étend le quartier des entrepôts de Talagaad. C'est ici que l'essentiel de l'argent qui gravite au port change de main, au milieu de ces grands dépôts et de ces échoppes. La plupart des affaires se déroulent de jour, mais un certain nombre de marchés plus douteux se concluent la nuit tombée, malgré la présence bien visible du guet dans tout le quartier.

Le Marteau et les Pinces

Cette boutique vend des armes et armures importées ou de conception locale. Le propriétaire, un forgeron du nom de Tomas Gussel, tire une fierté certaine de son approvisionnement. Il préfère fournir directement les autorités légitimes de la ville, mais ne refusera pas de vendre ses produits à quiconque en a les moyens. L'essentiel de son stock est composé d'armures légères et d'armes à une main, mais il pourra mettre la main sur n'importe quelle pièce militaire si on lui donne le temps et l'argent. Il ne vend pas ses marchandises par centaines, mais il vit relativement bien malgré les prix exorbitants de ses produits.

S'il est désormais rare que Gussel manie le marteau et les pinces, il accepte d'honorer certaines commandes, en particulier ses exceptionnelles zweihanders, conçues selon le style impérial. Les rumeurs vont bon train quant à son passé, avant qu'il ne débarque à Talagaad. On l'imagine le plus souvent comme un soldat impérial ayant servi au sein de l'un des fameux régiments de Joueurs d'Épées. Gussel ne confirmera jamais ces dires, pas plus qu'il ne les infirmera, préférant profiter de son passé ambigu pour mieux vendre sa marchandise.

Griswold & Fils

Gregor Griswold est arrivé à Talagaad avec un rêve : faire fortune en vendant de beaux vêtements importés du Reikland, du Wissenland et de l'Averland. Ses premiers pas à Talabheim portèrent leurs fruits, mais il était loin des richesses escomptées. Après avoir perdu l'essentiel de ce qu'il avait accumulé à la suite de divers cambriolages, Gregor décida de s'établir à Talagaad. Ce fut la dure réalité, et non une inclination personnelle, qui le poussa à prendre cette décision qu'il regrette encore aujourd'hui.

Après l'échec de ses importations vestimentaires, Gregor s'est lancé dans la mercerie dans le quartier des entrepôts de Talagaad. Alors que les toilettes qu'il proposait étaient destinées à l'élite de Talabheim, les tissus qu'il vend désormais s'adressent à toutes les couches sociales. Il a rencontré un certain succès dans cette branche, même si la croissance ne s'est vraiment fait sentir qu'après la Tempête du Chaos. En temps de guerre, même les objets les plus ordinaires deviennent prohibitifs. Gregor, qui ne recule jamais quand se profilent les bénéfices, a mis ses scrupules dans une poche et les sous dans l'autre.

Griswold & Fils propose une grande variété d'outils, de tissus et d'objets de première nécessité, ainsi que des produits de luxe importés de contrées aussi lointaines que l'Arabie et l'Estalie. Ses prix peuvent paraître exorbitants, mais Gregor explique que la sûreté des routes marchandes de l'Empire n'est plus ce qu'elle était. Bien qu'il n'ait pas tout à fait tort, ses prix dépassent de loin la norme actuelle. Il est cependant le principal fournisseur de Talagaad, ce qui lui permet de pratiquer les prix de son choix.

Leon blum (order #1627786)

La place du marché

Talagaad dispose d'un unique marché en plein air où fermiers et marchands de la région viennent vendre leurs denrées et marchandises. Le marché se tient trois fois par semaine sur la place prévue à cet effet, au centre du quartier des entrepôts. Ceux qui ont les moyens de dresser un étalage ou une tente le font, mais la majorité des exposants se servent de chariots ou de charrettes. On peut presque tout acheter ici, mais les articles essentiels, comme la nourriture et les vêtements, ont pris une nouvelle importance depuis que la Tempête du Chaos a ravagé l'Empire.

À l'inverse du marché aux poissons, cette place est presque toujours animée les jours de marché. Une véritable foule y afflue pour voir ce qui s'y vend de nouveau et marchander les meilleures affaires. Le crime est également fréquent, surtout le vol. Les jours de marché, les voleurs à la tire sont aussi nombreux que les blattes malgré la présence du guet, censée les dissuader. Des bagarres éclatent également quand un marchandage tourne mal, ce qui crée des distractions providentielles pour les coupeurs de bourses et les voleurs à l'étalage.

Le Chat à Dix Queues

Cette taverne est probablement l'une des plus courues de Talagaad. Tenue par un ancien gladiateur du nom de Sluro, le *Chat à Dix Queues* est connu dans toute la région pour la coutume qui veut que le client ne paye pas l'ale s'il raconte une ou deux bonnes histoires. Certains récits sont comiques, d'autres sont dérangeants et d'autres sont tout simplement étranges. Quelle que soit l'anecdote, c'est la réaction de l'assistance qui décide si le conteur a mérité sa chope. Si la foule approuve, l'ale coule gratuitement dans le godet du narrateur et le droit de pinte ne s'applique pas. La clientèle du *Chat à Dix Queues* est très disparate. Elle est certainement la plus cosmopolite de tous les établissements de Talagaad. Les habitués locaux croisent des individus de tout l'Empire et de bien au-delà. Des salles privées sont disponibles pour un tarif honnête. Elles sont très appréciées des groupes qui veulent converser sans craindre de dévoiler des informations sensibles aux commères de la salle principale. En outre, des jeux de hasard sont improvisés tous les soirs et l'on gagne ou perd des fortunes sur un dé ou une carte.

Les Gredins

Le quartier de Talagaad que l'on appelle les Gredins, qui porte ce nom en raison de la canaille qui traîne ici, affiche la pauvreté abjecte des réfugiés et des gens de passage. Ce secteur dominait au départ le nord-ouest de la ville et s'est depuis transformé en énorme camp de tentes, de huttes et de taudis. La majorité des résidents sont des Hochlanders qui ont fui leur pays durant la Tempête du Chaos, auxquels s'ajoutent quelques familles d'Ostermark qui n'avaient nulle part où aller.

Un simple tour dans les rues des Gredins suffit à comprendre la misère et le désespoir de ceux qui s'y sont établis en attendant mieux. Le vol et le meurtre ponctuent les journées et les réfugiés sont constamment exploités par les criminels de la ville. L'alcool abonde malgré le droit de pinte. Quand ils ne travaillent pas, c'est-à-dire la plupart du temps, les expatriés boivent un tord-boyaux tout en partageant leurs malheurs au coin d'un feu moribond.

Les Hochlanders voient la population kislevite de Talagaad comme leur concurrence principale sur la voie de Talabheim. Que ce soit vrai ou hors de propos, tout individu aux allures kislevites serait bien avisé d'éviter soigneusement les Gredins. On a déjà retrouvé plusieurs cadavres de malheureux qui s'étaient aventurés du mauvais côté de la Talabec, ce qui n'a pas contribué à rapprocher les Hochlanders et les Kislevites.

La rue des Voleurs

Comparé à sa grande sœur, la ville de Talagaad est pratiquement exempte de lois. Si le garde moyen qui travaille dans cette cité portuaire est relativement honnête, la plupart ont tendance à protéger leur propre vie quand ils patrouillent dans ces rues turbulentes. Cela ne veut pas dire que la loi n'a pas sa place ni qu'elle n'est jamais respectée. Au contraire, des arrestations ont lieu tous les jours pour divers crimes, de petites infractions (comme tenter de se soustraire au péage de la route du Sorcier) aux fautes graves (comme le meurtre ou l'hérésie). Les procès sont rapides et l'opinion publique joue un rôle important, notamment dans le cas de crimes qui touchent à la sensibilité, politique ou autre, de la masse.

Quand l'accusé n'est pas directement lynché, il est jugé au tribunal en plein air de Talagaad, qui se trouve sur la voie que l'on appelle la rue des Voleurs. Celle-ci se situe à la limite entre les quais nord et le misérable quartier des Gredins. Elle est pavée de pierres ovales noires, chacune gravée des noms d'un ou plusieurs criminels et des forfaits commis. Au fur et à mesure que de nouveaux crimes sont jugés, le nom des responsables est inscrit sur de nouvelles pierres. Au centre de l'avenue, se dresse une plate-forme sur laquelle les malfaiteurs doivent se tenir en attendant la sentence. Ces procès se déroulent au moins une fois par semaine et attirent un public nombreux, ainsi que divers commerces de nourriture et une atmosphère de carnaval.

Des estrades longent la rue des Voleurs, chacune équipée d'ustensiles de pénitence, le plus couramment des piloris en bois épais renforcé de lourdes bandes métalliques. Les individus qui sont reconnus coupables de crimes secondaires sont directement entravés au pilori par les pieds, les mains et la tête. La durée de la peine peut aller de quelques heures à plusieurs jours. Tant qu'ils sont exposés ainsi, les criminels font l'objet des railleries et des mauvais traitements de leurs concitoyens, mais aussi des éléments. La loi ne tient pas compte des saisons et certains détenus sont morts de froid avant la fin de leur pénitence pour avoir eu le malheur de commettre leur crime en hiver. D'autres estrades disposent simplement d'un poteau où les malfaiteurs sont soumis à une flagellation ou une bastonnade.

Outre les sentences mineures, comme le pilori ou les coups de fouet, c'est également ici qu'on procède aux exécutions. Deux estrades sont équipées de potences. Les pendus restent en place pendant plusieurs jours ou semaines selon la gravité du crime. Mais la plate-forme la plus visible est assurément celle que l'on appelle le Billot, où les crimes les plus odieux sont punis d'un, de deux ou de trois coups de hache du bourreau. Les prisonniers qui survivent à trois coups de fendoir sont graciés, même si, de mémoire récente, cela n'est jamais arrivé.

Le Petit Kislev

L'un des quartiers des plus anciens de Talagaad est connu sous le nom du Petit Kislev. La population kislevite du port s'est approprié ce secteur et le spectacle, les sons et les odeurs offerts par ce site rappellent franchement Praag et Erengrad. Bien que le quartier soit de taille modeste, puisqu'il ne comprend qu'une avenue et une demi-douzaine de ruelles, il est toujours animé et débordant d'énergie. Une musique kislevite entraînante, souvent accompagnée de chants improvisés, ajoute à l'exotisme des lieux.

Depuis l'arrivée des réfugiés du Hochland, l'ambiance du Petit Kislev n'est plus la même. Avant la Tempête du Chaos, les immigrés kislevites constituaient l'essentiel de la main-d'œuvre peu qualifiée de la ville. Les Hochlanders sont arrivés en masse, désespérés et prêts à exécuter les mêmes tâches pour des salaires encore plus misérables. Les commerçants et entrepreneurs sans scrupules ont profité de la situation, qui oppose les Kislevites et les Hochlanders dans cette lutte pour la survie. La population d'expatriés hochlanders est six fois supérieure à celle des kislevites, ce qui promet un sinistre avenir en ces temps troubles.

La Balalaïka

Ce débit de boissons, qui porte le nom d'un instrument de musique très populaire au Kislev, est le lieu de retrouvailles préféré des

Leon blum (order #1627786)

immigrés de cette nation. Le menu compte une douzaine de copieux plats ethniques, ainsi que de la vodka, qui est acheminée par la Talabec depuis la mère patrie. Comme le laisse entendre le nom de la taverne, la musique est ici l'une des principales attractions. Bien qu'elles soient souvent pleines d'entrain, les chansons sont de plus en plus sombres depuis ces derniers mois, reflétant la situation préoccupante.

La boisson a toujours été un des passe-temps favoris des Kislevites et la Balalaïka est depuis longtemps un lieu de réunion pour ces immigrés, mais également pour de nombreux Talabeclanders. Bien que les prix de la taverne n'aient pas vraiment bougé, le manque d'offres d'emploi en ville ne permet plus toujours aux résidents de s'offrir les volumes de vodka qu'ils avaient l'habitude de s'enfiler. Malgré tout, les gens viennent toujours en nombre, ne serait-ce que pour bavarder et maugréer sur la situation actuelle.

Madame Yaga

La minuscule maison de madame Yaga est nichée entre deux rangées d'habitations crasseuses à l'extrémité est du Petit Kislev. Yaga est une diseuse de bonne aventure réputée, qui ne cesse d'émerveiller par son intuition surnaturelle et sa sagesse. Elle n'accepte les clients que sur rendez-vous. Elle quitte très rarement sa demeure, c'est pourquoi un jeune garçon que l'on ne connaît que sous le nom de Yuri est généralement assis sur le perron pour organiser son emploi du temps. Personne ne sait s'il existe un quelconque lien de parenté entre Yuri et Yaga.

« Une tempête ! Et quelle tempête !
Une tempête porteuse de changement viendra
sur l'aile des sauvages vents du Nord... un déluge de haine et de désespoir.
Un dieu tombera pour sa nation. Vous verrez que les Sans Repos
seront la seule sauvegarde des Vivants... Ne craignez point la tempête,
craignez plutôt ses conséquences. Prostré, l'Empire ne voit pas les bêtes
qui marchent debout. Une peste est sur la maison de Taal...
Le grand Oeil de la Forêt se fermera pour toujours...
Les fils du rat cornu s'empareront des royaumes des hommes
et ils se gausseront d'eux dans leurs tanières ombreuses
jusqu'à la fin des fins du monde. »

– Necorda, prophète du second millénaire –

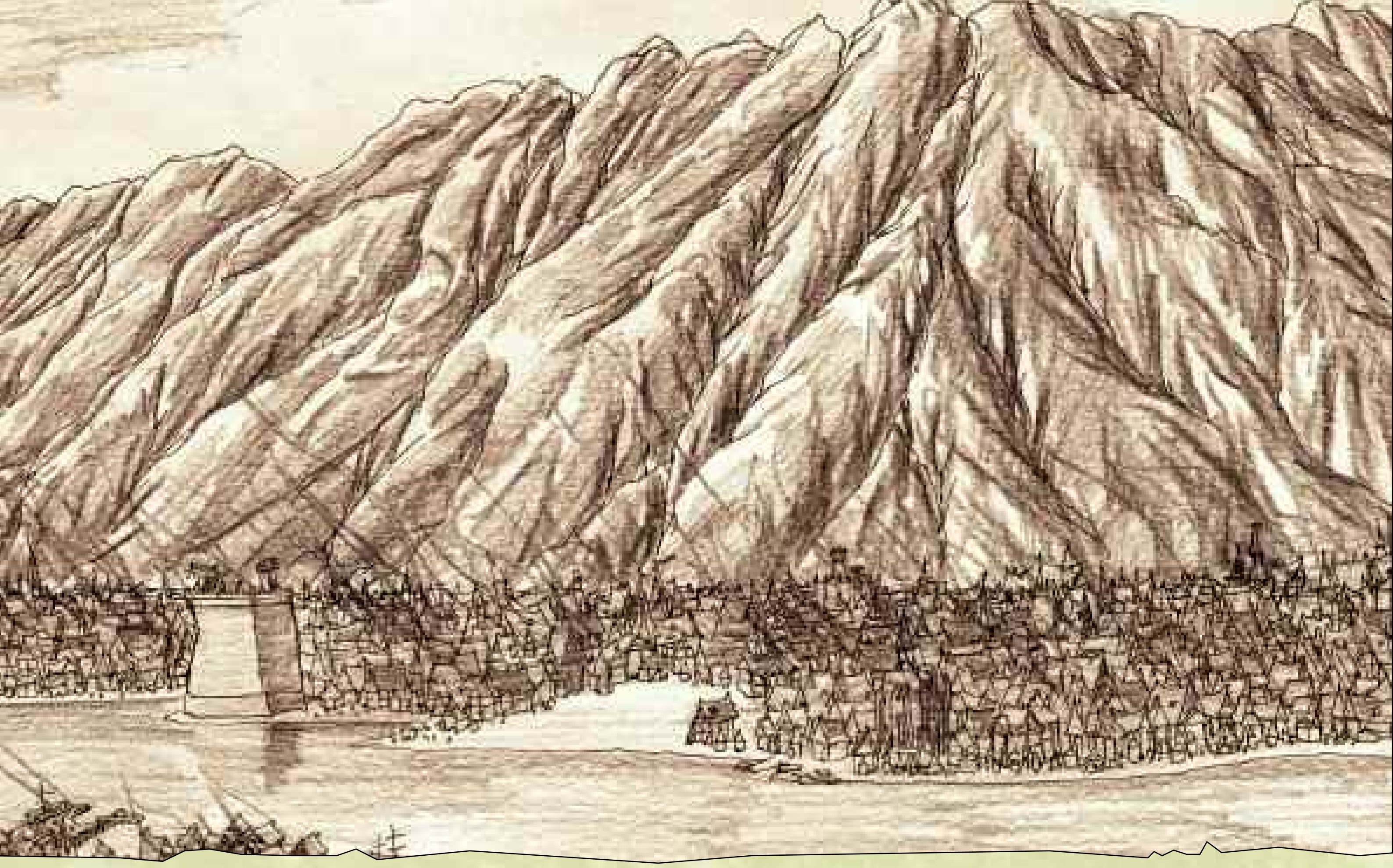


Leon blum (order #1627786)

~ TERREUR À TALABHEIM ~



Leon blum (order #1627786)



— CHAPITRE I — LES DOCKS DE TALAGAAD

Où nos héros se voient offrir un emploi lucratif mais guère exaltant ; d'anciennes rancunes se réveillent et le sang coule à nouveau, une infecte graine prend racine et des présages sur ce qui se prépare sont dévoilés aux yeux des plus perspicaces.

Au cœur de l'Empire se trouve l'Œil de la Forêt, la grande cité de Talabheim qui fut souvent le siège du pouvoir d'Empereurs et d'Électeurs au cours de sa longue histoire. Depuis des millénaires, le Taalbastion, l'immense et impénétrable muraille du gigantesque cratère qui entoure la cité sacrée de Taal, décourage les assaillants et ridiculise toutes les tentatives de siège. De nombreuses générations d'ingénieurs nains, aussi éminents que fameux, ont toujours affirmé que Talabheim était imprenable.

Aujourd'hui pourtant, cette muraille est sur le point de se transformer en piège.

L'Œil de la Forêt est frappé par la peste

Voilà bien longtemps, quand les royaumes nains s'étendaient encore sous tous les massifs montagneux du Vieux Monde, presque toutes leurs forteresses étaient reliées par l'Undgrin Ankor, la « Voie Souterraine », une route magnifique qui traversait les fondations même de la terre. Mais à mesure que l'empire des nains déclinait, la plupart de leurs karaks furent perdus, tombèrent sous l'emprise des ténèbres et leurs nombreux ennemis s'emparèrent d'immenses sections de l'Undgrin Ankor. La mort dans l'âme, les valeureux nains détruisirent de vastes portions de leur magnifique ouvrage, afin qu'il ne puisse être utilisé contre eux ou contre d'autres peuples dans le futur.

Les fils du Rat Cornu, ces infâmes hommes-rats que l'on connaît sous le nom de skavens, y ont installé leurs repaires depuis longtemps et l'utilisent comme base pour leurs raids contre le monde des humains. Au fil des siècles, ils ont découvert des quantités de passages qui mènent à de nombreux bastions que les humains pensent imprenables. Voilà belle lurette que les skavens attendent leur heure, patiemment, guettant une défaillance de l'Empire pour lui assener le coup de grâce. Dans la tourmente engendrée par la Tempête du Chaos, certains d'entre eux pensent que ce moment tant attendu est enfin arrivé.

Nelrich le Suppurateur, prêtre de la peste du clan Pestilens (une tribu de skavens dont l'objectif est de propager la maladie et la décomposition) a choisi Talabheim pour y expérimenter une peste subtile, mais extrêmement virulente. Aidé de ses infâmes congénères, il a élaboré une maladie à incubation lente, dans l'espoir que l'épidémie pourra ainsi se propager aux populations de l'Empire tout entier avant que quiconque ne puisse se rendre compte de ce qui se

Leon blum (order #1627786)

passe. Il a choisi Talabheim parce qu'elle occupe une situation centrale dans l'Empire, à l'intersection de la vieille route des Nains et de la Talabec, une voie fluviale très empruntée. Hélas Nelrich se berce d'illusions, aussi bien là-dessus que sur d'autres points importants.

Quelqu'un s'est approprié ses plans et sa mixture infectieuse a été trafiquée.

Les querelles intestines sont monnaie courante au sein de la société skaven. On peut même dire qu'elles en sont un aspect essentiel. Cependant, seul un membre de la caste des Prophètes Gris, les sorciers servant le Rat Cornu, le sombre dieu des skavens, oserait s'essayer à manipuler un prêtre de la peste. Asorak Œil d'Acier, un Prophète Gris, a pour Talabheim des projets d'une envergure nettement plus ambitieuse que la simple propagation d'une épidémie. Par des manipulations mystiques, il a influencé la souche de la nouvelle maladie de Nelrich ; il lui est maintenant possible d'augmenter sa puissance de manière considérable ou, au contraire, de la soigner très facilement grâce aux substances adéquates.

Lorsque Nelrich aura offert son nouveau « cadeau » au peuple de Talabheim, Asorak a l'intention d'en décupler la virulence à l'extérieur des remparts de la cité, puis d'assassiner le Suppurateur avec tous ses partisans de manière à les empêcher de mettre un frein à ses projets ou de détruire ses futurs esclaves avec leurs infections. Asorak s'est allié aux terrifiants inventeurs des skavens, les habiles et machiavéliques ingénieurs du clan Skryre. Lorsque les autorités de Talabheim fermeront la ville afin de la protéger de la nouvelle peste qui ravage l'Empire, Asorak et ses alliés Skryre remonteront de leur bastion de l'Undgrin Ankor pour attaquer en force. Après la chute de la cité, le Prophète Gris ne se contentera pas de laisser la nouvelle de sa victoire se répandre dans l'Empire. Il a bien l'intention de la rendre publique par des annonces à la fois au sujet des attaques des skavens et au sujet de la redoutable peste, car son objectif final est encore plus tortueux que cela.

Tandis que les troupes de l'Empire feront route vers la cité afin de la libérer, le Prophète et ses associés mettront la dernière main à la mise au point d'une arme monstrueuse : une abomination fonctionnant à la malepierre qui leur permettra de faire pleuvoir une mort hideuse sur tous ceux qui se trouveront à l'extérieur des « imprenables » remparts de la cité de Taal. Après avoir disposé des quelques misérables troupes qui restent aux impériaux après les ravages de la Tempête du Chaos, Asorak verra alors s'ouvrir devant lui la voie royale de la domination des skavens sur le Vieux Monde. Le Prophète Gris et ses alliés Skryre édifieront leur sinistre empire sur la carcasse de Talabheim et l'Empire tombera enfin… à moins que quelqu'un ne parvienne à les en empêcher.

Le début de l'aventure

Notre aventure démarre dans les rues fangeuses de Talagaad, le port délabré dont les masures branlantes s'accotent les unes contre les autres entre les berges de la Talabec et la base de la paroi nord du cratère qui encercle la grande cité de Talabheim. Cette bourgade a beau être la porte de l'une des plus riches cités du Vieux Monde, elle n'en reste pas moins une espèce de cloaque. Le gouvernement de Talabheim met un point d'honneur à se réunir au moins une fois par siècle pour discuter des moyens de nettoyer cet endroit mais, inévitablement, tous les projets d'assainissement envisagés finissent par sombrer d'eux-mêmes. « Talagaad remplit parfaitement sa fonction telle qu'elle est », finissent-ils par conclure et ce genre de déclaration sert généralement d'épitaphe à toutes les entreprises d'épuration municipales.

Toutefois, l'année qui vient de s'écouler a finalement amené un changement à Talagaad, mais on ne peut pas dire que cela ait été pour le mieux. Des soldats venus de tout l'Empire ont marché vers le nord pour se porter à la rencontre de l'ost d'Archaon, par toutes les routes utilisables ; peu après, des réfugiés sont arrivés en masse, fuyant les horreurs du front, dans l'espoir de trouver refuge dans le sud. Craignant à juste titre que leurs villages ne soient plus sûrs, des centaines de citoyens désespérés sont venus s'ajouter à la population déjà nombreuse de Talagaad, habituellement composée de bûcherons, de pêcheurs et de mariniers. En une nuit à peine, un vaste campement a surgi dans les faubourgs du port, composé de plus de 1 200 réfugiés hochlanders inquiets.

C'est alors que les rumeurs parlant d'une nouvelle maladie ont commencé à circuler.

Bienvenue à Talagaad, mais ne vous éternisez pas…

Vos PJ ne seront probablement guère impressionnés par Talagaad en voyant cette bourgade pour la première fois. Les dirigeants de Talabheim se sont toujours montrés plus soucieux de ce qui se passe à l'intérieur de la cité qu'à l'extérieur. Tant que les biens circulent et que le commerce fonctionne correctement, les membres du gouvernement ont beaucoup plus à cœur de se remplir les poches que de s'occuper de la voirie de Talagaad. De grosses sommes d'argent ont été consacrées à l'aménagement des docks proprement dits mais, à l'exception des rues qui mènent au chemin du Sorcier, le reste de l'agglomération est lentement tombé en décrépitude. Néanmoins, même si Talagaad était une bien plus jolie ville, elle paraîtrait tout de même modeste face à l'immense Taalbastion couronné de hautes fortifications qui domine le port et les cimes des arbres.

Les pirates viennent depuis toujours à Talagaad pour espionner les embarcations fluviales afin de repérer les proies faciles ou de racoler des hommes, par la ruse ou la force. Le récent afflux de réfugiés, des gens qui, pour la plupart, ne manqueront à personne, leur a fourni un excellent vivier pour leurs « recrutements. » Grâce à un **test de Connaissances générales (Empire) Facile (+20%)**, les PJ devineront vite qu'il vaudrait mieux éviter de se soûler en compagnie d'un « sympathique étranger » rencontré à Talagaad.

Si vos PJ sont originaires de Talabheim ou de sa région, ils connaissent probablement déjà un peu Talagaad. Mais même s'ils connaissent bien le port, ils vont avoir un peu de mal à le reconnaître ces temps-ci. Les docks ont été réaménagés il y a moins d'un an pour accueillir le flot de soldats partis en direction du nord et les rues sont encombrées de réfugiés qui se sont installés partout où ils le pouvaient. La plus humble masure déborde littéralement de ces misérables. Les PJ qui sont nouveaux dans la région vont découvrir, sans doute avec une certaine consternation, qu'il va leur falloir séjourner un petit moment à Talagaad avant de pouvoir pénétrer dans Talabheim (cf. **Traverser le Taalbastion**, page 12, pour plus de détails). En raison des troubles qui ont récemment agité l'Empire, les permis d'entrée dans la cité font l'objet d'une multitude de restrictions, ce qui a pour résultat de rendre les fonctionnaires encore plus tatillons qu'à l'ordinaire et les formalités sont affreusement fastidieuses. Si les PJ ont un peu d'argent, il leur sera facile de trouver un logement.

La plupart des gens qui passent par Talagaad sont à la recherche d'un emploi d'un genre ou d'un autre. Il est probable que les PJ ne font pas exception à la règle.

Même s'ils sont nouveaux venus, les PJ n'auront probablement pas envie d'être considérés comme des réfugiés. La plupart des gens du coin sont plutôt pauvres, y compris les personnages prétirés de ce scénario, car les diverses corporations qui offrent ordinairement des emplois dans les parages (dans le commerce, l'exploitation forestière ou l'administration, par exemple) ont été sérieusement perturbées par la guerre. Un très grand nombre de citoyens se trouvent dans une situation similaire à celle des PJ. Néanmoins les compétences de nos héros, ou peut-être leurs

Leon blum (order #1627786)

~ CALENDRIER DES ÉVÉNEMENTS ~

Chapitre I

Les PJ cherchent un emploi sur les docks de Talagaad. Ils rencontrent le conseiller Hohenlohe qui leur propose du travail.
Les PJ escortent des réfugiés jusqu'au village de Breitblatt, une expédition qui devrait les occuper un peu plus de trois jours.
Des mercenaires ogres accostent les voyageurs au cours de la deuxième journée de voyage.
Des paysans sont assassinés dans le camp, au cours de la nuit du deuxième au troisième jour.
L'un des PJ au moins contracte la fièvre grise.
Durant l'absence des PJ, une version plus mortelle de la fièvre grise se répand dans Talagaad. Les portes de Talabheim sont fermées afin de ralentir la progression de la maladie qui sévit sur les docks.

Chapitre II

Une semaine après être partis avec les réfugiés, les PJ reviennent à Talagaad pour découvrir que la situation a terriblement empiré. L'épidémie de fièvre grise fait rage et les portes de la ville sont closes.
Les PJ peuvent entrer en contact avec des shalléens.
Le destin de l'apothicaire Widenhoft.
Le désespoir du capitaine Rudolf Nierhaus.
Les PJ devraient rapidement se rendre compte qu'il leur faut trouver un moyen de quitter Talagaad sous peine de mourir.
Les PJ pénètrent clandestinement dans Talabheim en passant sous le Taalbastion.

Chapitre III

Les PJ cherchent à contacter l'apothicaire Ulthvas Daubler.
Trois jours après leur entrée dans la cité, tous les hommes valides de Talabheim sont recrutés par la milice. Pendant quelques jours, les PJ doivent collecter les cadavres, patrouiller dans les égouts, etc.
Les PJ découvrent une caverne pleine de skavens massacrés.

Chapitre IV

Une semaine après leur enrôlement dans la milice, Ulthvas Daubler élucide une partie du mystère de la fièvre grise (si les PJ lui ont remis les notes de Widenhoft).
La nuit suivante, les forces de Nelrich le Suppurateur s'emparent des quartiers du Suif et du Vieux Marché mais des barricades les empêchent de progresser plus loin dans la cité.
Deux jours après le début de l'infestation, d'étranges zombies font leur apparition dans les rues de Talabheim.
Si les PJ décident d'enquêter sur la marque que portent tous ces zombies, il leur faut une journée pour parvenir à se dépêtrer des chausse-trappes de la bureaucratie de Talabheim.
Les PJ trouvent le manoir du docteur Gugula Skell sans difficultés ; ils sont peut-être obligés d'affronter un revenant dans la « galerie d'art » de cette dame.

Chapitre V

Un jour plus tard (ou deux nuits après l'apparition des premiers zombies de la peste), c'est la pleine lune de Morrslieb et les troupes du Prophète Gris Asorak Œil d'Acier envahissent Talabheim en masse.
Talabheim tombe entre leurs mains après une nuit de combats terribles.

Chapitre VI

Deux jours après la défaite de Talabheim, Œil d'Acier harangue le peuple qu'il a pris en esclavage et un certain nombre de travaux débutent un peu partout dans la cité.
Les PJ participent à la fondation d'un mouvement de résistance à l'occupation skaven.
En quelques semaines (approximativement un mois), la Résistance de Talabheim parvient à rassembler des informations et du matériel et commence à organiser des raids contre les skavens.
Un peu plus d'un mois après la chute de Talabheim, les skavens entament une série d'essais balistiques contre le Taalbastion à l'aide de leurs machines de siège et d'un engin inconnu qu'ils ont construit dans le quartier de la Dragonnière.
Les PJ apprennent que les skavens ont l'intention de dévoiler leur grand stratagème durant la treizième nuit du mois, quand Morrslieb sera pleine.
Les PJ, qui ont bien besoin de tous les alliés qu'ils pourront trouver, peuvent tenter de s'allier avec le Suppurateur.

Chapitre VII

Les PJ disposent d'un peu plus d'une semaine pour se préparer et lancer une attaque contre le Prophète Gris afin de l'arrêter.
C'est la seconde bataille pour Talabheim.
Les PJ attaquent la Dragonnière et/ou le Prophète Gris Asorak Œil d'Acier, vraisemblablement le douzième jour du mois.

armes et le fait qu'ils n'hésitent pas à s'en servir, leur permettront sans doute de retourner la situation à leur avantage, particulièrement compte tenu de la récente proclamation de la comtesse Elise.

Ça suffit comme ça !

Selon la rumeur, des clochards des docks auraient souillé une cargaison de fourrures de grand prix qui étaient destinées à la comtesse elle-même et, dans un accès de colère, celle-ci aurait ordonné l'expulsion de la populace. Quoi qu'il en soit, les autorités de Talabheim viennent de proclamer que la majorité des réfugiés installés à Talagaad et ses faubourgs doivent quitter les lieux. Ceux qui sont originaires des villages environnants seront reconduits chez eux. Fort heureusement, dans sa grande sagesse, le conseil des nobles vient de décider que le moment était venu de développer Breitblatt et Gründach, deux villages qui font partie de la Grande Freistadt de Talabheim qui englobe la campagne entourant les murailles du cratère. Le gouvernement de Talabheim souhaite que les réfugiés s'établissent dans la région. Certains pourront même être acceptés dans la cité s'ils possèdent des compétences utiles, mais les autres devront trouver un endroit où s'installer.

Un **test de Commérage** réussi permet d'apprendre que ce décret pourrait être motivé par une raison beaucoup plus insidieuse. Il semblerait qu'une nouvelle maladie ait fait son apparition à Talagaad et la population de la cité, soutenue par les meilleurs médecins de Talabheim, en rejette la responsabilité sur la horde de réfugiés qui campent là actuellement. Pour le moment, personne ne paraît savoir grand-chose au sujet de cette maladie, à part le fait qu'elle se manifeste par des accès de toux et que les malades les plus touchés sont affligés de violentes crises de tremblements.

Afin d'accélérer le processus du déplacement des réfugiés, les officiels de Talabheim ont mandaté le conseiller Sorland Hohenlohe,

Leon blum (order #1627786)

un respectable assesseur, qui doit superviser toute cette affaire. Les assesseurs constituent une branche à peu près respectée de la guilde des plaideurs de Talabheim, une guilde à la réputation plutôt sinistre. Ce sont des individus qui ont des dispositions pour les matières judiciaires, qui ont la réputation d'être relativement impartiaux et à qui l'on confie fréquemment l'appréciation des cas difficiles et l'arbitrage des querelles de nature inhabituelle. Dans le cas présent, le conseiller Hohenlohe doit évaluer les mérites de ceux qui demandent le statut de résidents permanents de la cité ; il doit également orienter la majorité des candidats vers d'autres destinations plus adaptées à leurs diverses qualifications ou à leur absence totale de qualification.

Le conseiller Sorland Hohenlohe

À première vue, Hohenlohe semble presque stéréotypé ; c'est un géant belliqueux, un véritable ours. Cependant, à y regarder d'un peu plus près, on peut rapidement s'apercevoir que sous cette enveloppe bourrue, le brave magistrat dissimule un esprit alerte et plein de bonté. Toutefois, les dizaines d'années passées dans les rangs des assesseurs ont réduit sa tolérance au mensonge à sa plus simple expression. Ses manières brusques et ses colères soudaines correspondent en réalité à une apparence soigneusement travaillée qui lui sert à déstabiliser ses interlocuteurs afin de les prendre plus facilement en défaut s'ils dissimulent quelque chose. Sa chevelure autrefois d'un roux flamboyant est aujourd'hui teintée de gris fer aux tempes, mais c'est le seul signe visible indiquant qu'il a bien dépassé la cinquantaine. Ses larges épaules et son teint rougeaud évoquent plus le bûcheron que l'érudit, mais en réalité il suit dévotement les enseignements de Taal et se rend fréquemment dans les étendues sauvages pour de longues marches durant lesquelles il peut méditer à loisir sur des questions légales particulièrement épineuses.

Qu'il y ait ou non une épidémie, il n'est pas particulièrement ravi de la décision d'éloigner les réfugiés et il a bien l'intention de faire de son mieux pour que ceux qui se présenteront devant lui soient évalués avec toute l'équité qui convient. Néanmoins, c'est un pragmatique qui estime que ceux qui ont suffisamment d'argent pour le soudoyer s'en sortiront certainement très bien dans la cité. Il se montre donc réceptif à toutes les offres.

LE CONSEILLER SORLAND HOHENLOHE

Race : humain
Carrière : Politicien (ex-Plaideur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	25%	32%	33%	36%	54%	42%	60%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, droit +10%), Connaissances générales (Empire), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (reikspiel), Lire/Écrire +10%, Marchandage, Perception
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Sociable
Armure : armure légère (veste de cuir de qualité exceptionnelle)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main de qualité exceptionnelle (épée)
Dotations : vêtements confortables, manuel des lois de Talabheim, diverses brochures, accessoires de calligraphie.

La raison officielle de la visite du conseiller est rapidement connue de tous à Talagaad et une longue file d'attente se forme bientôt devant la taverne de l'*Anguille*, où Hohenlohe a décidé qu'il tiendrait sa « cour » durant son séjour. Avec la réussite d'un test de **Commérage Assez difficile (–10%)** ou de **Charisme Assez difficile (–10%)**, effectué en discutant avec l'un des membres de la milice locale ou l'un des employés du Bureau municipal des entrées, les PJ apprendront que le conseiller a sans doute besoin de personnes compétentes pour accomplir diverses missions.

Les PJ qui n'ont pas besoin d'argent ou qui ne connaissent pas Talabheim pourraient également arriver devant Hohenlohe simplement pour avoir voulu tenter d'entrer dans la cité plus rapidement que ne le prévoient les circuits habituels. Comme mentionné plus haut, Hohenlohe est réceptif au pouvoir de l'argent, mais il est également discret. Les PJ qui veulent essayer de le soudoyer doivent réussir un **test de Charisme** car c'est un homme très digne qui ne supportera que la plus subtile allusion à sa corruption.

Comment rencontrer Hohenlohe

Hohenlohe fait ouvrir les portes de la taverne de l'*Anguille* tous les jours, peu après l'aube. Le bar de la taverne a été élargi sur une partie de sa longueur afin de former une estrade surélevée depuis laquelle le conseiller peut examiner les demandeurs. Des escadrons de greffiers lui apportent toutes sortes de documents nécessaires tandis qu'il statue rapidement sur le sort de ceux qui se présentent devant lui, avec une certaine rudesse, il faut bien le dire. Tous les jours à midi, il prend une heure de pause avant de poursuivre ses audiences jusqu'au coucher du soleil. Les PJ qui désirent approcher Hohenlohe sont arrêtés par les hommes de la milice de Talagaad qui leur demandent d'expliquer ce qu'ils veulent au conseiller. Quelle que soit leur réponse, ils seront probablement obligés de faire la queue, à moins qu'ils ne soient venus se renseigner sur l'offre d'emploi dont ils ont entendu parler. Hohenlohe fait alors signe à ses gardes du corps de laisser approcher les PJ et il les jauge d'un œil acéré et perspicace. Ensuite, il passe un petit moment à les questionner sur leur passé, particulièrement s'ils ne sont pas originaires de Talabheim. Le conseiller a reçu l'autorisation de verser des appointements assez généreux aux quelques braves qui pourraient se porter volontaires pour escorter un groupe de réfugiés vers leurs nouvelles résidences du village de Breitblatt, une petite communauté située dans la Grande Forêt, à quelques kilomètres de la bordure sud-est du cratère. Pour chaque membre de l'équipe, la paye est de 2 co à l'engagement et de 8 co une fois la mission accomplie. Les aventuriers expérimentés se hérisseront peut-être de dégoût à la simple idée de cette mission, car la plus grande partie de ce voyage doit se dérouler le long de la vieille route des Nains et ne devrait pas durer plus d'une semaine, au grand maximum. Hohenlohe leur explique la nécessité d'une escorte en leur disant que certains voyageurs peu enthousiastes auront peut-être besoin « d'être aidés » durant le trajet, sans parler des dangers que recèle la forêt en ces temps troublés. Il ne fait évidemment aucune allusion à la moindre maladie et amadoue les PJ qui ne sont pas de la région en leur laissant entendre qu'il pourrait faciliter leurs formalités de manière très significative et les aider à obtenir des laissez-passer pour entrer dans la cité.

Si les PJ acceptent son offre, il leur dit de se préparer pour un départ à l'aube dans deux jours. D'un geste, il appelle l'un de ses assistants qui s'approche des PJ avec de petites aumônières, mais le conseiller l'arrête juste avant que celui-ci ne leur donne l'argent et leur dit : *« Si vous me trompez, de quelque manière que ce soit, je vous retrouverai et je vous ferai fouetter en place publique. Vous voulez toujours de ce travail ? »* Si les PJ acceptent, les escarcelles changent de mains et chaque PJ reçoit son argent.

Soit dit en passant, si les PJ prennent l'argent et décident finalement de ne pas se montrer, Hohenlohe tient sa promesse. Il fera circuler des avis de recherche portant le portrait des PJ dans la milice et chez les patrouilleurs de la région. Les PJ ne pourront plus jamais circuler en paix dans la région de Talabheim.

Leon blum (order #1627786)

VOIR BREITBLATT OU MOURIR

Les PJ comprennent rapidement qu'ils sont au bon endroit à la cacophonie qui les accueille tandis qu'ils s'approchent du lieu de rendez-vous, de bon matin, dans les rues de Talagaad. À cent mètres de l'*Anguille*, une foule les attend ; il y a plus d'une centaine d'adultes, accompagnés d'une ribambelle d'enfants. Ils ont également un certain nombre de bœufs et plusieurs chariots chargés de provisions et de toutes sortes de matériels. De nombreux Museaux de Talabheim encadrent la foule, regardant les paysans d'un œil soupçonneux ; on leur a ordonné d'aider à la remise en ordre de Talagaad et ils sont là pour surveiller le groupe de réfugiés. Un greffier accourt vers les PJ, leur tend un petit paquet, les informe que le conseiller leur envoie ses salutations, leur souhaite bon voyage et ainsi de suite. Le paquet contient une carte de la région de Talabheim (avec leur destination clairement signalée) et un laissez-passer daté et signé de la main du conseiller, proclamant que ses porteurs sont au service de Talabheim et donnant l'ordre de ne pas les entraver dans l'exécution de leur devoir.

Arvid, un sergent des Museaux, salue les PJ d'un signe de tête, puis leur dit qu'ils devraient contourner Talabheim par le nord en passant par la vieille route des Nains. *« Ça vous rajoutera pas plus qu'une demi-journée d'voyage. On m'a dit qu'y a eu du grabuge avec les peaux-vertes dans l'sud, du côté d'Waldfährte. En plus, si vous avez des tracas, vous pourrez p'têt vous faire aider par un bateau d'passage sur la rivière. »* La Talabec court le long de la portion nord de la vieille route des Nains pendant une bonne partie du trajet menant à Breitblatt. À supposer que les choses se passent sans difficulté particulière, l'aller simple vers Breitblatt devrait durer à peu près trois jours et demi.

Une fois que vous êtes réunis et que vous lui indiquez que vous êtes prêts à partir, le sergent Arvid se tourne vers la foule et se met à hurler à pleins poumons, d'une voix qui évoque de longues années de service sur les champs de bataille : « Écoutez-moi tous, braves gens. Ces p'tits gars sont là pour vous amener à vos nouvelles maisons. Vous allez les écouter comme y faut et faire bien attention à vos mioches. Mes hommes et moi, on espère bien qu'on vous reverra pas d'sitôt, compris ? » Il vous fait alors un signe de tête et recule d'un pas. Ce serait peut-être le moment de faire un petit discours ?



Les PJ doivent à présent faire face à leurs responsabilités. La foule qui se tient devant eux est essentiellement composée de bûcherons et de familles de paysans de la région qui se sont réfugiés à Talagaad lorsque les troubles ont commencé dans le nord. Il y a également quelques familles originaires du Hochland. Les PJ qui ne sont pas de la région doivent effectuer un **test de Connaissances générales (Empire) Assez facile (+10%)** pour deviner pourquoi certaines familles semblent se tenir à l'écart des autres, car les différences que peuvent présenter leur habillement et leur accent sont relativement subtiles. Il serait bon que quelques-uns des PJ s'adressent à la foule afin de donner le signal du départ. La façon dont ils vont s'y prendre influencera une bonne partie de l'ambiance du voyage. Demandez à chacun de faire un petit discours et voyez comment ils abordent le sujet : se présentent-ils comme « des guides et des amis » ou sont-ils plus du genre à déclarer « faites un faux pas et vous nous le payerez cher » ? Ces paysans ont tellement souffert, particulièrement les familles de Hochlanders, que l'**Intimidation** risque d'être **Difficile (–20%)**, au mieux. S'ils possèdent les compétences et talents appropriés, les PJ peuvent peut-être tenter un **test de Charisme Assez difficile (–10%)**. Mais quelle que soit la façon dont ils s'y prennent, la troupe se met tout de même en chemin sur la vieille route des Nains, en passant par la porte nord-est de Talagaad.

Le premier jour

Le premier jour se passe plus ou moins sans encombres car le voyage est relativement facile sur la vieille route des Nains. Elle est constamment longée au sud par l'imposant rempart du Taalbastion et au nord on peut apercevoir la Talabec entre les collines. Pour passer le temps, les PJ peuvent faire la connaissance de quelques-unes de leurs ouailles, ce qui donnera plus de poids aux événements suivants. Les PJ ne le comprendront peut-être pas tout de suite s'ils n'ont pas entendu les rumeurs qui circulent au sujet de l'épidémie à Talagaad, mais l'événement le plus marquant de la journée sera qu'un bon nombre d'enfants et quelques personnes âgées tomberont malades et attraperont une mauvaise toux sèche. De l'avis général, c'est à cause de la poussière de la route. Avec la réussite d'un **test de Perception Assez difficile (–10%)**, les PJ peuvent remarquer qu'aucun des Hochlanders ne semble souffrir de cette toux (ils n'ont pas été exposés de la même façon que les autochtones de Talabheim qui sont restés plus longtemps à Talagaad et dans le voisinage ; cf. fièvre grise, page 44, pour plus de détails). Notez bien qu'ils ne peuvent effectuer ce test que s'ils ont réussi à établir la distinction entre les Hochlanders et les autres.

La plupart des paysans ne possèdent que très peu d'équipement et deux ou trois couvertures. Quelques familles plus prospères (pour des réfugiés) disposent d'une tente qu'elles montent pour la nuit, mais la majorité dort à la belle étoile, à côté d'un feu de camp. Les PJ peuvent désigner des gens pour les aider à monter la garde de nuit ; aucun des paysans ne se porte spontanément volontaire la première nuit.

Le deuxième jour

Au matin du second jour, des ennuis potentiellement graves apparaissent à l'horizon. Venu de l'est, un trio d'ogres affublés de

Leon blum (order #1627786)

couleurs tapageuses s'avance sur la route en fanfaronnant et en paradant d'un air important. Même si elles paraissent très usées, leurs amples chemises bariolées ont des teintes encore très vives, dans une véritable débauche de couleurs criardes. Les ogres s'arrêtent net en apercevant les PJ suivis de leur nombreuse troupe et les observent un moment. Les réfugiés semblent prêts à céder à la panique ; ils contemplent les gigantesques créatures avec des yeux écarquillés de terreur. En supposant que les PJ n'attaquent pas immédiatement, les ogres discutent un instant entre eux, puis l'un d'eux s'avance.

> ***La chaussée de la vieille route des Nains tremble littéralement à chaque pas que fait le colosse en direction de votre campement. Il s'approche et finit par s'arrêter à une douzaine de pas. Son chapeau est presque aussi large que lui; de bord à bord, ce couvre-chef paraît plus grand que la plupart des hommes. Il est orné de plusieurs plumets de couleur vive qui s'agitent dans le vent du matin. Il le soulève brièvement et vous fait une petite courbette. «Oï, les gringalets. Les gars et moi on trouve qu'vous avez un joli troupeau par icite. On s'demandait si qu'vous nous céderiez un p'tit casse-graines pour c'matin.» Il jette un regard circulaire sur les paysans, sourit de tous ses crocs à un groupe d'enfants (qui fondent aussitôt en larmes, se font pipi dessus, ou les deux) et repose sur vous un regard plein d'espoir.***

En fait, ces ogres sont prêts à se laisser acheter et un ou deux enfants feraient parfaitement l'affaire. Les PJ trouveront que l'ogre aux beaux plumets, qui se présente sous le nom de Thurgredd Arrachecœur, est un personnage plutôt affable pour un ogre. En réussissant un **test de Charisme Assez facile (+10%)**, les PJ réussiront à persuader les ogres de prendre un bœuf à la place des enfants. Toute autre proposition qui ne vous semble pas suffisamment pertinente débouche aussitôt sur un violent combat ; notez bien, néanmoins, que les ogres ne sont pas intéressés par l'argent. *«Et comment qu'je m'remplirais la panse avec ça ? J'peux pas m'le jeter derrière la glotte, pas vrai ?»* Si les PJ ne parviennent pas à conclure un marché avec lui, Thurgredd hausse les épaules, retourne voir ses compagnons, discute encore un moment avec eux, puis les ogres passent à l'attaque. Ils chargent dans la foule des paysans et frappent au hasard jusqu'à ce qu'ils aient tué à peu près une demi-douzaine de personnes chacun. Ils ne se préoccupent pas des PJ, à moins que ceux-ci ne les attaquent. Ensuite, après le combat, ils ramassent chacun un ou deux «morceaux de choix» et partent en direction de l'ouest. Si les PJ réussissent à tuer l'un d'entre eux, ils arrêtent aussitôt le combat, ramassent le corps de leur camarade et déclarent *«Ben merci pour le p'tit déj, hein ?»* Après quoi ils s'en vont en traînant leur déjeuner derrière eux.

Thurgredd Arrachecœur, Negull Moignonsanglant et Worzot la Muraille

Race : ogre
Carrière : Mercenaire

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	21%	46%	45%	24%	22%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	24	4	4	6	0	0	0

Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances générales (Kislev, ogres), Esquive, Fouille, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel), Marchandage, Natation, Perception, Résistance à l'alcool

Quelques voyageurs pour Breitblatt

- Un jeune forgeron jovial du nom de Meinhard se rend au village dans l'intention d'y ouvrir sa première forge. Sa mule, une bête très robuste quoique de petite taille, porte son bien le plus précieux : son enclume.
- Ebore, une femme aux traits tirés, et sa sœur Irmgard, une personne taciturne et introvertie, sont toutes deux pleines de rancœur à l'idée d'être renvoyées à Breitblatt. Elles ne cessent de récriminer à haute et intelligible voix au sujet de leurs pieds, de la route, du temps, du vent et de tout et de n'importe quoi, à la moindre occasion. Cela donne des dialogues de ce style : *Ebore* : «Ce maudit vent ne cessera donc jamais…» *Irmgard* : «Nan.» *E* : «C'est affreux ce que j'ai soif.» *I* : «Ouais.»
- Un vieux bûcheron nommé Aivars voyage en compagnie de son chien Karja, tout aussi vieux que lui. Aivars connaît des quantités de bonnes histoires au sujet des fantômes de la Grande Forêt et il se fait un plaisir de les raconter le soir autour des feux de camp.
- Une famille de Hochlanders : Matthias Keller, sa femme Susi et leurs quatre enfants. Matthias n'est plus que l'ombre de lui-même après avoir vu brûler la plus grande partie de sa bien-aimée province. Susi s'évertue à essayer de le sortir de ses rêveries mélancoliques en lui montrant le paysage ou en tentant de lui faire remarquer ce que font les enfants. Matthias semble à peine l'écouter.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur
Armure : armure moyenne (veste de cuir, jambières de cuir, gilet de mailles, casque)
Points d'Armure : tête 2, bras 1, corps 3, jambes 1
Armes : arme à deux mains
Dotations : potion de soins

Issue de la rencontre

Si les PJ réussissent à se sortir de la situation en négociant et en évitant le combat, les paysans les considèrent à présent avec un immense respect. Si les PJ combattent et perdent la bataille, les survivants les trouvent tout de même incroyablement courageux d'avoir seulement osé s'en prendre aux ogres. S'ils gagnent, tout ce qu'ils feront à partir de ce point trouvera grâce aux yeux des réfugiés. Il est évidemment possible que des PJ au cœur particulièrement dur décident de donner quelques enfants aux ogres. Dans ce cas, les réfugiés refuseront de leur adresser la parole jusqu'à la fin du voyage, sauf en cas de nécessité absolue et les événements décrits dans la suite du scénario devront être remaniés en conséquence. À la première occasion, les réfugiés enverront une lettre au conseiller Hohenlohe pour l'informer de la bassesse des PJ, ainsi que de leur couardise et de leur traîtrise.

Une macabre matinée

À l'aube du troisième jour, un hurlement strident retentit dans le campement. Si les PJ ne sont pas déjà debout, ils ne peuvent manquer d'être réveillés. Un sinistre spectacle les attend à la lisière sud du camp ; un petit groupe de paysans s'est rassemblé autour d'une tente maculée de sang. Par les déchirures de la toile tailladée, on peut discerner les cadavres des trois membres d'une famille : un homme, une femme et une petite fille, brutalement assassinés, mutilés comme par une bête sauvage.

Leon blum (order #1627786)

La première chose à faire est de calmer la foule et de faire reculer les spectateurs si les PJ veulent avoir une chance d'examiner les lieux avant que la zone n'ait été entièrement piétinée par les badauds. Pour y parvenir, ils doivent réussir un **test d'Intimidation** ou **de Charisme Assez facile (+10%)**. Les paysans bouleversés vont sûrement les interpeller de diverses manières, en fonction de la considération qu'ils éprouvent pour les PJ. Cela peut aller de *« Protégez-nous, mes bons seigneurs ! »* jusqu'à *« Ah ça, on peut dire qu'on peut vraiment compter sur vous ! »*, en passant par *« Sigmar et Taal, sauvez-nous ! »* Un **test de Pistage Très facile (+30%)**, dont la difficulté devient **Moyenne (+0%)** s'ils n'ont pas réussi à maîtriser la foule à temps, leur permet de retrouver des traces animales assez semblables à celles d'un loup, qui s'éloignent de la tente dévastée et du campement, vers le sud. Les PJ qui réussissent leur **test de Pistage** devraient également tenter un **test de Perception Assez difficile (–10%)**. En cas de succès, ils se rendent compte qu'en réalité ces traces ont été fabriquées et que c'est la raison pour laquelle elles sont si faciles à suivre.

Un **test de Fouille Assez facile (+10%)** de la tente et de ses défunts occupants révèle une petite bourse contenant 23 pa et 20 s, ainsi qu'un petit pendentif d'argent représentant la comète à deux queues de Sigmar, d'une valeur approximative de 10 pa. Avec la réussite d'un **test de Perception Difficile (–20%)**, un PJ peut remarquer que la chaîne de ce pendentif a été nettement sectionnée et non brisée ou mordue, ce qui fait aussitôt penser à un attaquant armé d'une lame d'un genre ou d'un autre. Tout PJ possédant une compétence appropriée, **Survie** ou **Soins des animaux** par exemple, peut tenter un test de difficulté **Moyenne (+0%)** en examinant les corps. En cas de succès, il est possible de noter que, bien que les corps paraissent avoir été mutilés par une bête, aucune partie des cadavres ne semble avoir été consommée ou emportée dans ce but. C'est étrange si l'on considère l'apparente férocité de l'attaque et le fait qu'en général, un animal sauvage qui s'attaque à un campement de cette taille ne le fait que lorsqu'il est affamé.

En questionnant les familles qui campaient aux alentours de la tente des victimes, les PJ découvrent qu'il s'agissait d'une famille de Hochlanders, des gens charmants, qui ne se mêlaient pas beaucoup aux autres voyageurs. L'homme s'appelait Klaus et il était chasseur ; personne ne se souvient d'avoir entendu le nom de la femme ou de la petite fille. Les PJ ont beau insister, toutes les personnes présentes leur affirment ne rien avoir vu qui sorte de l'ordinaire. À ce moment-là, un PJ très perspicace pourrait avoir l'idée de fouiller à nouveau la tente : Klaus était chasseur, mais son arc long et ses flèches ne sont pas dans la tente. De nouvelles questions aux témoins permettront alors immédiatement de confirmer que Klaus possédait un arc magnifique, très grand, et qu'il l'avait justement montré la veille à des gens du camp qui s'y intéressaient.

Alors que s'est-il donc passé ? Eh bien, l'un des membres de la troupe est un certain Regimius Janicke, un bûcheron de Talabheim et un patriote fanatique. Janicke voue une haine farouche et irraisonnée à tous les Hochlanders ; c'est à peine s'il est parvenu à maîtriser son agressivité depuis le début du voyage. Lorsqu'il a appris que certains Hochlanders n'étaient pas seulement des fermiers mais qu'il y avait aussi des chasseurs qui allaient non seulement être autorisés mais encouragés à devenir des citoyens de Talabheim et donc à empiéter sur « ses » bois, la pilule a été difficile à avaler. Finalement, lorsque Klaus s'est mis à faire l'intéressant en montrant son magnifique arc et qu'il a bien fait sentir à Janicke à quel point son équipement à lui, Klaus, était supérieur à celui du bûcheron, Janicke a perdu la tête. Grâce à ses talents d'homme des bois, il s'est glissé jusqu'à la tente de la famille sans être vu. Au départ, il avait seulement l'intention de voler l'arc de Klaus ; c'est du moins ce qu'il se dit à présent. Klaus s'est réveillé et Janicke l'a tué avec toute sa famille. Il a ensuite mis à profit ses connaissances de la nature et des animaux pour faire en sorte que l'attaque ressemble à celle d'un fauve et il a fabriqué une fausse piste qui s'éloignait du camp. À présent, son cœur est plein d'une espèce de vertueuse inquiétude ; une partie de lui sait bien que ce qu'il a fait est mal, mais cette partie de son âme est en train de perdre la bataille contre l'autre, qui pense que son geste était entièrement justifié. En vérité, il commence à être convaincu que sa mission est peut-être de continuer à apprendre aux Hochlanders à se mêler de leurs affaires dans le futur.

Regimius Janicke

Janicke est un homme maigre et nerveux à la peau tannée et rougeâtre, comme une lanière de bœuf boucané. Il porte une barbe coupée ras, qui a viré au gris avant l'heure à cause de la dure existence qu'il mène. Il fixe les gens de ses yeux bleus, légèrement inquiétants, écarquillés et larmoyants, profondément enfoncés sous le surplomb osseux de ses sourcils. Janicke parle peu et, lorsqu'il le fait, il se montre économe en paroles. Les seules occasions où on l'entend s'exprimer longuement, c'est lorsqu'il se met à fulminer contre les Hochlanders qui, selon lui, n'attendent que l'occasion de s'infiltrer à Talabheim pour mêler leur sang impur à celui du bon peuple de la contrée.

En vérité, les origines de sa haine sont assez simples à comprendre. Son père était un chasseur du Hochland qui a abandonné sa mère, une paysanne de Talabheim qui a dû élever son fils seule. Durant toute son enfance, Janicke l'a entendue raconter des histoires au sujet de l'infidélité et de la méchanceté des Hochlanders. S'il est devenu bûcheron, c'est en partie pour prouver qu'il pouvait mieux réussir dans ce métier que tous ces « sournois de bons à rien » du nord. Il a grandi en chasseur dans les bois des environs de Breitblatt, mais au cours de l'année écoulée, la Grande Forêt est devenue si dangereuse qu'il s'est réfugié à Talagaad pour attendre que les choses reviennent à la normale.

REGIMIUS JANICKE

Race : humain
Carrière : Chasseur (ex-Bûcheron)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	34%	50%	42%	35%	28%	39%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	5	4	4	0	4	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeurs), Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Escalade, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Perception, Pistage, Survie
Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Dur à cuire, Force accrue, Maîtrise (arcs longs, armes lourdes), Résistance accrue
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme lourde (hache à deux mains), arc long avec 10 flèches, arc de Klaus
Dotations : nécessaire antipoison, 2 pièges, 8 pa

Trouver le tueur

L'arrestation de Janicke dépend entièrement de la minutie avec laquelle les PJ mènent leur enquête. Mais s'ils ne veulent pas s'embarrasser à traiter cette affaire, ils peuvent tout aussi bien décider qu'il s'agissait simplement d'une bête sauvage et se contenter de faire accélérer le mouvement en promettant aux paysans apeurés de doubler les gardes la nuit suivante afin de les rassurer. Toutefois, s'ils ont découvert suffisamment de preuves, ils se sentiront peut-être très mal à l'idée de laisser un meurtrier s'en sortir impunément après avoir massacré l'une des familles qui étaient sous leur responsabilité. L'arc de Klaus est l'indice-clef. Janicke n'a pu se résoudre à se débarrasser de cet arc exceptionnel ou à le détruire. Il l'a enveloppé de chiffons et caché dans ses affaires. Si les PJ demandent à voir l'équipement de tous les individus du camp, particulièrement s'ils sont

Leon blum (order #1627786)

suffisamment futés pour se concentrer sur ceux qui leur paraissent avoir la capacité de commettre un tel crime, ils finiront par contraindre Janicke à montrer l'arc. Au début, Janicke tentera de faire front en prétendant que celui-ci lui appartient. Mais en posant quelques questions à son sujet, les PJ découvriront rapidement la haine qu'il voue aux Hochlanders. Tout le monde fera silence autour des PJ lorsque ceux-ci demanderont au bûcheron pour quelle raison un homme qui déteste à ce point le Hochland pourrait bien posséder un arc dont le bois est gravé du sceau du Comte Électeur du Hochland. Confronté à ces accusations, Janicke préférera se battre à mort plutôt que d'encourir une punition pour des actes qu'il ne considère pas comme criminels.

Si Janicke échappe à son châtiment, il finira par recommencer, encore et encore et, au fil du temps, il deviendra une terrible menace pour les nombreux réfugiés du Hochland qui essayent de se construire une nouvelle vie dans la région de Talabheim. Finalement, le Dieu du Sang pourrait bien s'intéresser à lui. Mais si cela se produit un jour, il est probable que les PJ seront repartis vers de nouvelles aventures depuis longtemps.

D'autres développements

Cette matinée pourrait également amener une autre sinistre révélation. Si les PJ ont traité les paysans avec respect et que ceux-ci les considèrent avec amitié, une vieille femme à l'air anxieux s'approche de l'un des héros et le prend doucement par le bras pour lui murmurer : *« Y a quêk chose qu'y faut que j'vous montre, fiston. »* Elle emmène le PJ vers un feu de camp non loin de là, autour duquel se serrent les membres d'une famille, le visage crispé d'angoisse, regardant autour d'eux d'un œil nerveux. Les paysans se déplacent pour permettre au PJ de voir ce qu'ils veulent lui montrer tout en dissimulant ce qu'ils veulent cacher aux autres occupants du camp. Une paysanne aux yeux rougis d'avoir pleuré est assise par terre, à côté d'un jeune garçon. Avec un coup d'œil effrayé au PJ et après que son mari l'ait encouragée à le faire (*« Greta, s'il te plaît… »*), la femme écarte la couverture qui enveloppe son fils. Les bras et la poitrine du garçon sont marbrés de taches grisâtres. Il tousse une fois, faiblement, puis se met à trembler violemment, le corps secoué de spasmes, tandis que sa mère fond à nouveau en larmes.

Si l'un des PJ possède cette compétence, il peut tenter un **test de Connaissances académiques (science) Assez facile (+10%)** pour comprendre ce qu'il vient de découvrir ; tous les autres ne voient qu'une maladie comme toutes les autres. D'une façon assez étrange, la réussite de ce test indique au PJ que, malgré le fait que ces signes évoquent certainement une maladie, il est certain de ne jamais avoir entendu parler de symptômes semblables auparavant (excepté par les rumeurs qui courent à Talagaad). En revanche, en cas d'échec, le PJ pense avoir lu un livre où il était question de quelque chose de similaire, il y a longtemps, mais il ne parvient pas à se souvenir des détails. Les seules recommandations qu'il puisse faire sont de bien couvrir le garçon et de le garder au chaud. Il voudra sans doute également séparer la famille du reste du groupe, aussi discrètement que possible… mais cela n'a pas grande importance, il est beaucoup trop tard de toute façon, bien que le PJ ne puisse le deviner à ce stade.

Une joyeuse arrivée et un départ de mauvais augure

Les réfugiés et leurs anges gardiens devraient arriver à Breitblatt au cours du quatrième jour de voyage, en milieu de journée. Certains joueurs penseront peut-être que le voyage qu'ils viennent d'effectuer ne représente pas grand-chose ; si c'est le cas, vous pouvez leur rappeler que la grande majorité des paysans de l'Empire passent toute leur existence et meurent dans leur village natal et ne s'en éloignent jamais à plus d'une journée de marche, au maximum. Les



paysans sont enchantés d'être enfin arrivés dans leur nouveau foyer. On sort des flûtes, on chante des chansons et l'ambiance générale est aux réjouissances. Les quelques villageois qui étaient restés à Breitblatt sortent pour accueillir les nouveaux arrivants (et probablement aussi pour examiner ce qu'ils amènent avec eux), tout comme les six hommes de la petite milice qui a été assignée au village. Tout le monde est très impatient d'avoir des nouvelles de la grande cité.

Breitblatt ne paye vraiment pas de mine. C'est un petit village de fermiers, situé à un kilomètre et demi environ de la vieille route des Nains et à plusieurs kilomètres de la muraille sud-est du Taalbastion. Pour le moment, le village dépend de Talabheim et prête allégeance à la comtesse Elise Krieglitz-Untern. Au cours de son histoire, Breitblatt a fréquemment changé de mains, entre Talabheim et le Talabecland, pour toutes sortes de raisons politiques. Les PJ sont tout à fait bienvenus et on les invite à rester ; cependant, s'ils ont découvert qu'une maladie semble couver chez les réfugiés, ils voudront peut-être repartir immédiatement afin d'alerter un médecin ou un autre et s'éloigner un peu du foyer infectieux.

Le chef de la milice leur recommande vivement de s'en retourner par la route qu'ils ont empruntée pour venir car les nouvelles du sud et de Waldfährte sont mauvaises. Suivant les actions des PJ et la façon dont ils se sont comportés avec leurs ouailles, les villageois peuvent les acclamer ou les ignorer ostensiblement lorsqu'ils quittent le village.

Deux événements de mauvais augure viennent gâcher le voyage de retour vers Talagaad. Pour commencer, après le premier jour de voyage, l'un des PJ au moins commence à tousser violemment, avec des crises de tremblements intermittentes, bien qu'il ne fasse pas particulièrement froid (cf. encart page suivante pour plus de détails). Notez bien que les PJ ne développent pas la forme aggravée de la maladie.

Le second événement se produit au cours de la dernière nuit précédant leur retour à Talagaad. Une heure avant l'aube environ, le PJ de garde remarque des mouvements furtifs dans le lointain, vers le

Leon blum (order #1627786)

nord. Des silhouettes courbées traversent la route en courant et se dirigent très rapidement vers la noire muraille du Taalbastion illuminée par la pâle clarté de Mannslieb. Un **test de Perception Assez facile (+10%)** permet de voir que ces ombres courent beaucoup plus vite que ne le pourrait un humain, puis celles-ci disparaissent rapidement. En examinant le bas-côté de la route au moyen d'un **test de Pistage Assez difficile (–10%)**, à l'endroit où les silhouettes ont été aperçues, il est possible de déceler des traces évoquant des empreintes de rongeurs, mais qui appartiendraient à une créature de la taille d'un humain. Les PJ d'un naturel curieux peuvent tenter un nouveau **test de Pistage Assez difficile (–10%)** pour remonter la piste vers le nord. Celle-ci conduit aux berges de la Talabec. Là, au bord de la rivière, ils trouvent plusieurs grosses traces insolites dans la boue. Un **test de Perception** permet de comprendre que l'on a laissé tomber des paquets assez volumineux et de nature inconnue sur le sol, près d'un tas de rochers. Sur l'une des roches, ils peuvent repérer un dépôt d'une étrange substance poudreuse ; un PJ curieux peut collecter un peu de cette poudre, mais à part cela il n'y a rien d'autre à voir.

Parcours alternatifs

Si vos PJ sont relativement expérimentés ou s'ils ne manquent pas d'argent, ils n'auront peut-être pas la moindre envie de servir de guides à une troupe de paysans. Ils peuvent décider que la meilleure stratégie consiste à distribuer quelques pots-de-vin pour entrer dans la cité au plus vite. Ceci ne pose aucun problème ; le but de ce premier chapitre est de leur faire comprendre qu'il y a des choses qui ne tournent pas rond à Talabheim et de faire en sorte qu'une partie du groupe attrape la maladie. La corruption ne leur servira pas à grand-chose car les fonctionnaires sont parfaitement conscients qu'une épidémie ravage les docks et rien ne pourra accélérer la paperasserie, quelle que soit la somme mise en jeu.

S'ils restent à Talagaad, quelques-uns d'entre eux contracteront la fièvre grise, mais en plus de cela ils seront frappés de la version « améliorée » de la maladie. Passez directement au **Chapitre II**… et amusez-vous discrètement de leur déconvenue.



~ LA FIÈVRE GRISE ~

Description : cette maladie vient tout juste d'apparaître dans l'Empire, aussi ceux qui l'attrapent ne savent-ils pas vraiment à quoi s'attendre. Elle débute par une irritation dans le fond de la gorge, qui évolue lentement pour déboucher sur une toux intermittente. La toux s'accompagne de crises de tremblements qui deviennent de plus en plus sévères à mesure que la maladie progresse. Dans les derniers jours, le malade commence à se couvrir de taches gris pâle, réparties sur le cou et la poitrine ; peu de temps après, il meurt ou guérit s'il est parvenu à résister. Les survivants découvrent que les taches finissent par virer lentement au blanc, mais qu'elles ne disparaissent jamais complètement. Les quelques personnes qui ont entendu parler de cette maladie l'appellent également la tremblote livide.

Durée : 10 jours/spécial

Effets : les trois premiers jours suivant la contamination, le malade tousse de temps à autre. Le quatrième jour, lorsque les tremblements commencent, le malade subit un malus de –5% à toutes les caractéristiques de son profil principal. Ensuite, chaque jour, le malade doit réussir un **test d'Endurance** sous peine de subir un malus additionnel de –5% en Endurance. Si son Endurance descend à 0 ou moins, la victime meurt. Après le 10e jour, les caractéristiques du personnage reviennent immédiatement à la normale. Les survivants sont immunisés contre la fièvre grise.

À l'origine, l'invention de Nelrich le Suppurateur était supposée entraîner une longue période de maladie relativement bénigne suivie d'une mort rapide. En vérité, la fièvre grise n'est pas vraiment une maladie et ce n'est pas elle qui provoque la quasi-totalité des effets décrits. En fait, il s'agit d'une affection magique qui force le corps à produire un poison organique subtil. Le Prophète Gris Asorak Œil d'Acier a délicatement influencé son fonctionnement de manière à pouvoir manipuler plus facilement ceux qui la contractent. En leur inoculant les « agents d'amélioration » adéquats dès le début de la maladie, les effets décrits ci-dessus sont aussitôt doublés, ce qui entraîne un malus de –10% à toutes les caractéristiques lors du premier test et la perte de 10% d'Endurance par jour à chaque test suivant manqué et ainsi de suite.

Le « remède » détenu par le Prophète Gris et ses alliés fait instantanément disparaître toute trace du poison produit par la fièvre, ce qui semble avoir pour effet de guérir le malade, mais ne fait pas disparaître le mal. Toute personne affligée de la fièvre grise et qui absorbe le remède des skavens voit toutes ses caractéristiques revenir à la normale en l'espace d'une heure. Mais la personne soignée est toujours porteuse de la fièvre grise ; dès qu'elle s'arrête de prendre le remède des skavens, elle recommence un cycle de dix jours, ce qui signifie que la victime doit prendre le remède de façon ininterrompue si elle veut éviter de retomber malade.

Un apothicaire compétent peut réussir à comprendre quelle est la véritable nature de la fièvre grise et trouver le moyen de la guérir de façon permanente mais, pour y parvenir, il faut traiter à la fois la maladie et les effets du poison. Une prêtresse ou un prêtre de Shallya est capable de la guérir instantanément à la seule condition de lancer successivement des sorts de *guérison des poisons* et de *guérison des maladies* ; naturellement, c'est un détail que tout le monde ignore.

Leon blum (order #1627786)



~ CHAPITRE II ~ LE PORT ET LA PESTE

Où nos héros découvrent qu'une bonne santé est un bien qui n'a pas de prix ; le port est la proie de troubles, un commandant se trouve face à un dilemme, un obstacle doit être franchi et les rongeurs, humanoïdes ou non, pullulent.

Les choses vont mal à Talagaad. Les rumeurs ont fait place à la dure réalité : une épidémie se répand dans le port de Talabheim. On entend résonner les gémissements des vivants dans toutes les masures. Les plus jeunes et les plus âgés succombent avant les autres, mais ils ne sont que les premiers d'une véritable hécatombe. Le nombre des victimes est encore gérable, mais beaucoup de gens commencent à craindre que les rues ne soient bientôt jonchées de cadavres car les malades sont déjà trop nombreux pour qu'on puisse les traiter tous, et ce en dépit des efforts d'une poignée de vaillants shalléens.

Se préparant au pire, le commandant de la garnison du chemin du Sorcier a fait fermer le passage qui traverse le Taalbastion. Tant que la situation de Talagaad ne sera pas sous contrôle, personne ne pourra ni entrer dans Talabheim ni en sortir.

La nouvelle s'est répandue : la majorité des navires, respectables et moins honnêtes, évitent déjà le port. En revanche, un flot ininterrompu de pénitents se déverse sur la pauvre ville. Tels des charognards qui s'abattent sur un champ de bataille, les fanatiques et les flagellants se précipitent vers Talagaad pour y prêcher leurs sombres croyances et répandre leurs prophéties de fin du monde. Ils arpentent les rues en groupes hurlants, plus nombreux à chaque nuit, « purifiant » par le feu tous ceux qu'ils attrapent et qui leur paraissent corrompus. Des rats énormes et d'une extrême férocité grouillent autour des docks. Pour le moment, ils ne s'attaquent qu'aux faibles et aux malades, mais ils deviennent chaque jour plus audacieux.

Il semblerait que la maladie ne soit pas le seul fléau qui frappe Talagaad.

C'EST LA DÉBÂCLE À TALAGAAD

Que les choses peuvent changer en une semaine ! Les PJ vont sans aucun doute entendre les cris d'angoisse de la population de Talagaad avant même d'apercevoir ses bâtiments. Tous ceux qu'ils rencontrent sur leur chemin peuvent les informer de l'évolution de la fièvre grise et de la fermeture du chemin du Sorcier. L'épidémie ne les surprendra sans doute pas beaucoup, mais les autochtones de Talabheim seront certainement contrariés d'apprendre qu'on leur interdit l'accès à leur cité-état natale. Un **test de Commérage Assez facile (+10%)** leur permet d'apprendre que des bandes de flagellants rôdent dans les rues la nuit et qu'ils immolent par le feu tous ceux qu'ils parviennent à capturer et qui leur paraissent malades. Voilà un sujet d'inquiétude pour les PJ qui sont déjà atteints. Avec un degré de réussite au test, ils apprennent également que le port commence à être infesté par un très grand nombre de rats de taille inhabituelle.

Leon blum (order #1627786)

Il est pratiquement certain que la première préoccupation des PJ sera de se faire payer. Le tavernier de l'*Anguille* les envoie au Bureau municipal des entrées, à un pâté de maison du chemin du Sorcier. Le bureau est fermé et ses portes et fenêtres sont barrées, mais si les PJ tambourinent suffisamment fort à la porte, plusieurs silhouettes armées d'arbalètes finissent par apparaître sur le toit et les somment de s'expliquer. Chose étonnante, les fonctionnaires du Bureau municipal ont bien l'argent des PJ, qu'ils leur donneront une fois que ceux-ci auront répondu à leurs questions. En revanche, le conseiller Hohenlohe est retourné en hâte à Talabheim et il semblerait qu'il ait oublié sa promesse de les aider. Les préposés jettent leur salaire aux PJ depuis le toit : 8 co chacun, dans de petites bourses de cuir. Ils ne leur ouvrent la porte sous aucun prétexte.

Si cela s'intègre dans votre partie, il pourrait être amusant de faire dire à l'un des employés du bureau : *« Oh ! Attendez un peu vous autres ! »* Il disparaît un instant puis réapparaît avec un long rouleau de parchemin. Il lit une série de noms jusqu'à mentionner quelques-uns des noms de PJ, puis leur jette leurs laissez-passer approuvés pour le Taalbastion. *« Hem… je les ai rallongés pour un séjour de deux semaines. Vous voyez ces petits griffons bleus ? C'est tout ce que j'ai pu faire pour vous. Je vous souhaite bonne chance. »*

Formidable. Et à présent, qu'est-ce qu'on fait ? Les PJ se retrouvent livrés à eux-mêmes dans les rues de Talagaad et plusieurs membres de leur groupe commencent à présenter des signes de la maladie. Aucun bateau n'acceptera de les embarquer dans ce port sinistre et aucune ville n'est suffisamment proche pour y trouver du secours à temps, excepté Talabheim, l'Œil de la Forêt. Les PJ vont rapidement se trouver à cours de solutions ; les quelques possibilités qui leur restent sont décrites dans les paragraphes ci-dessous.

DANS LES RUES

Les rues de Talagaad ont toujours été assez mal famées, mais à présent elles sont vraiment devenues très dangereuses. Les rencontres suivantes vous serviront à matérialiser l'affreuse réalité de la situation dans laquelle se trouvent les PJ, tout en leur faisant graduellement comprendre que s'ils ne quittent pas Talagaad, ils risquent bien d'y rester pour de bon.

Les PJ peuvent être entraînés dans les situations suivantes ou en être témoins lors de leurs déplacements en ville. Le seul événement qui doit intervenir à un moment bien précis est l'insurrection des Hochlanders, qui se produit le troisième jour après le retour des PJ au port.

Les rats sont gros par ici !

Alors qu'ils marchent dans la rue, les PJ aperçoivent un petit garçon qui traîne un gros seau d'eau sale dans une étroite ruelle tout en essayant de se défendre des attaques de ce qui semble être un chien galeux. S'ils décident de lui porter secours, la bête à fourrure grise se retourne contre eux et ils réalisent qu'il s'agit en fait d'un rat absolument énorme. Au lieu de s'enfuir, la créature crache et gronde en direction des PJ. Ceux-ci doivent effectuer un **test de Perception**. En cas de réussite, ils remarquent une nuée d'yeux rouges qui les observent depuis les toits environnants, tandis qu'en cas d'échec, ils sont surpris pendant 1 round. Une meute de six rats géants, +1 par PJ, se jette sur les héros, mordant et griffant tout ce qui passe à leur portée.

RATS GÉANTS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	31%	30%	42%	14%	18%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	3	3	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation +10%, Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents

Les rats bataillent jusqu'à ce que les PJ aient tué plus de la moitié de leur meute ; ensuite, ils s'enfuient ventre à terre. Si l'un des PJ est victime d'un coup critique durant cette attaque, il contracte automatiquement la fièvre grise.

Le garçon s'appelle Janko et il n'a pas grand-chose à offrir aux PJ à part sa gratitude. Un **test de Connaissances générales (Empire) Assez facile (+10%)** permet de remarquer son léger accent kislevite. Si les PJ le raccompagnent chez lui, il les amène à une misérable petite cahute dont le toit tient à peine sur deux parois branlantes et il présente fièrement les « héros » à sa mère, laquelle est clairement morte depuis un jour ou deux. *« M'man a été malade. »* Les PJ sont libres de faire ce qu'ils veulent pour ce garçon.

JANKO, PAUVRE PETIT PAYSAN

Race : humain
Carrière : Paysan

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24%	26%	23%	29%	32%	28%	26%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	2	5	0	2	0

Compétences : Braconnage, Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (cuisinier), Natation, Survie
Talents : Course à pied, Dur à cuire, Fuite, Sain d'esprit
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (couteau)
Dotations : seau d'eau sale

Aucune issue par la rivière

En passant près des docks, les PJ aperçoivent un groupe de voyageurs qui gesticulent et appellent en vain une embarcation fluviale qui descend lentement la Talabec. Plusieurs d'entre eux sautent même dans les eaux en entraînant leurs bagages derrière eux et commencent à nager vers le navire. Lorsqu'ils arrivent à mi-chemin de la rive et du navire, des claquements résonnent quand plusieurs hommes ouvrent le feu sur les nageurs depuis le pont supérieur du bâtiment. Les corps des victimes sont emportés par le courant. Cette scène est destinée à démontrer aux joueurs qu'ils ne trouveront pas d'échappatoire par la rivière.

Leon blum (order #1627786)

Des fanatiques du feu

Une nuit, alors que les PJ se reposent ou sont en train de partager quelques chopes, non sans rester sur leurs gardes, ils entendent une rumeur dans le lointain et finissent par identifier une voix d'homme qui hurle une sorte de discours ou de harangue. S'ils décident d'aller voir ce qui se passe, ils localisent facilement un prédicateur charismatique (et, à l'évidence, fou à lier) qui s'est lancé dans une furieuse diatribe ; autour de lui s'agite une petite horde de fanatiques du même acabit, plongée dans une sombre exaltation par son sinistre sermon. Au point culminant de son prêche, il démontre l'étendue de son attachement à sa philosophie nihiliste en s'immolant par le feu. Impressionnés et surexcités par ce spectacle de pure « sainteté », les extrémistes perdent immédiatement tout contrôle d'eux-mêmes et se ruent sur tout ce qui leur tombe sous la main pour y mettre le feu, les personnes et comme les objets.

Les fanatiques courent au hasard dans la ville, par groupes de quatre ou cinq. En cas de combat, ils se battent à mort. Un PJ à l'esprit vif peut parvenir à détourner l'attention de n'importe lequel de ces groupes en réussissant un **test de Charisme Difficile (–20%)** : *« Regardez là-bas ! Des mutants ! Attrapons-les ! »*

LES ÉNERGUMÈNES PORTEURS DE TORCHES

Race : humain
Carrière : Fanatique

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	26%	42%	33%	32%	25%	36%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	3	4	0	1	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Empire) +10%, Intimidation, Langue (reikspiel), Lire/Écrire
Talents : Acuité auditive, Dur à cuire, Éloquence, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (fléaux)
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (fléau ou morgenstern *)

* Les fanatiques ont trempé leurs armes dans de la poix et les ont enflammées. À chaque fois qu'ils sont frappés par l'une de ces armes embrasées, les PJ doivent réussir un **test d'Agilité** sous peine de prendre feu à leur tour (cf. page 136 de *WJDR* pour plus de détails sur les effets du feu). Notez bien que ces armes enflammées blessent également leurs propriétaires qui s'en moquent éperdument. Si vos PJ sont en difficulté, l'un des fanatiques peut brusquement entrer en combustion spontanée au moment opportun.

L'insurrection des Hochlanders

La situation dans le port et aux alentours était déjà suffisamment pénible, mais l'apparition de la maladie a vraiment été la goutte qui a fait déborder le vase pour les malheureux réfugiés de Talagaad. Au matin du troisième jour suivant le retour des PJ de Breitblatt, juste après le lever du soleil, une véritable armée de plus de 400 Hochlanders fermement résolus à forcer le passage et à entrer dans Talabheim charge à travers les rues de la ville et commence à remonter le chemin du Sorcier. Lorsqu'ils ont avancé d'une centaine de mètres environ, une fois qu'ils ont dépassé les deux premiers virages en épingle à cheveux du chemin, les fortins qui couronnent le Taalbastion ouvrent le feu. Des dizaines de boulets de canon explosent au milieu de leur troupe désorganisée, les pulvérisant avec tout ce qui se trouve autour d'eux. Tout est nivelé ou réduit en bouillie jusqu'à cinquante mètres à l'arrière de leur première ligne. Quel que soit l'endroit où se trouvent les PJ à ce moment, ils entendent gronder l'artillerie et sentent le sol trembler sous les impacts des boulets. En moins d'une minute, tout est fini. Si les PJ tentent d'observer la futile tentative des Hochlanders avec un peu trop d'attention, ils doivent réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner 1 point de Folie.

À LA RECHERCHE D'UN REMÈDE

Le fait de tomber raide mort peut présenter un certain handicap dans le bon déroulement d'une carrière d'aventurier et les PJ vont sans doute s'intéresser de près à la recherche d'un remède à la fièvre grise. Cependant, c'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire. Il suffit d'un **test de Connaissances académiques (science) Facile (+20%)** pour découvrir que cette maladie est toute nouvelle dans la région de Talabheim, tout comme dans l'Empire… et c'est à peu près tout.

Les shalléens

La première chose à laquelle penseront la plupart des individus sera de se tourner vers le culte de Shallya. Les prêtresses de Shallya sont parmi les personnes les plus estimées et les plus appréciées de tout l'Empire. Elles mettent un dévouement légendaire à réconforter et à assister les affligés, sans le moindre souci des risques qu'elles peuvent courir. Les PJ ne seront donc sûrement pas très surpris d'apprendre qu'un petit groupe de shalléens est venu installer un hôpital de fortune à Talagaad et qu'ils font de leur mieux pour soulager les victimes de la fièvre grise. Malgré la taille de l'entrepôt qu'un marchand leur a prêté sur les docks, ils sont tout de même submergés. Des individus secoués de spasmes sont couchés partout sur le plancher des étages inférieur et supérieur et de nouveaux patients arrivent sans discontinuer. Épuisées, surmenées, les prêtresses peuvent à peine circuler sans trébucher dans les étroits passages qui serpentent entre les rangées de malades. Quelques prêtres de Morr au visage solennel arpentent également les allées afin de donner les derniers sacrements aux mourants et d'aider à l'enlèvement des corps. L'odeur de la chair brûlée est omniprésente car on emporte les cadavres vers des bûchers situés à quelques dizaines de mètres, où l'on pratique des crémations toutes les deux ou trois heures. Si les PJ ont déjà vu les suites d'une grande bataille, le spectacle du rudimentaire hôpital des shalléens leur paraîtra douloureusement familier.

En allant à l'hôpital pour y chercher du secours, ou encore la première fois qu'ils passent devant, en chemin vers un autre endroit, les PJ voient une jeune prêtresse de Shallya assise sur une chaise bricolée à partir d'un vieux tonneau. Elle sanglote bruyamment, en murmurant d'une voix rauque : *« Sans espoir, c'est sans espoir. Ce n'est pas une maladie. Une malédiction. C'est une malédiction. Je n'y comprends rien. Rien. »* Plusieurs de ses collègues se dépêchent de venir la consoler et l'entraînent hors de la vue des passants. Si les PJ tentent de l'accoster ou de lui poser des questions au sujet de la « malédiction », elle se contente de secouer la tête et pousse un gémissement pitoyable. Il leur faudra réussir un **test de Charisme Assez facile (+10%)** pour obtenir quelques informations au sujet de la jeune femme. Un prêtre leur dit qu'elle se nomme Kristiane et qu'elle vient d'arriver de la cité. *« La pauvre petite. Être enfermée hors de la cité et devoir faire face à tout ça… Mais j'imagine que son père pourrait la faire rentrer sans difficulté, il n'y a pas de doute. »* Et qui est donc son père ? Le commandant de la garnison de la Haute Porte. Le prêtre ne leur en dira pas beaucoup plus à son sujet.

Leon blum (order #1627786)

Si les PJ viennent consulter les prêtresses de Shallya dans l'espoir d'être soignés d'un coup de baguette magique, ils risquent d'être assez déçus. Pour commencer, il est fort probable que les PJ n'aient rien accompli de remarquable récemment qui puisse leur valoir de passer en tête de la file d'attente ; en outre, même si c'était le cas, il semble que la fièvre grise soit résistante aux prières des shalléens. Ceux-ci ont beau faire de leur mieux pour soulager les malades, ils sont tous extrêmement désappointés et perplexes et ne savent plus à quel saint se vouer. Si les personnages leur proposent une assistance matérielle ou leur demandent ce qu'ils pourraient faire pour les aider, les prêtresses leur en sont très reconnaissantes. Elles demandent alors aux PJ de se rendre dans le meilleur quartier de Talagaad, non loin du chemin du Sorcier, au domicile d'un certain Widenhoft, un érudit, afin de solliciter son aide. Widenhoft est un apothicaire expérimenté et un herboriste de renom. Les shalléens sont certains qu'il pourra les aider.

Si les personnages n'essayent pas d'entrer en contact avec les shalléens, ils peuvent également apprendre l'existence de Widenhoft par le biais d'un **test de Commérage Facile (+20%)**, en se renseignant pour savoir s'il existe de bons apothicaires en ville. Enfin, les PJ natifs de Talabheim peuvent avoir entendu parler de l'herboriste Widenhoft en réussissant un **test de Connaissances générales (Empire) Assez difficile (–10%)**.

La maison du guérisseur

La demeure de l'herboriste est sise au bout d'une petite impasse donnant sur l'une des grandes artères qui mènent au chemin du Sorcier. Une petite pancarte décorée de l'image d'un rameau de lierre enroulé autour d'un œil ouvert se balance au-dessus de la porte ferrée de l'apothicaire. La présence des PJ dans ce quartier pourrait paraître incongrue aux yeux de certains, à cause de leur allure générale, mais la majorité des hommes de la milice ont abandonné leurs postes et, à moins que les PJ ne décident de prendre le Taalbastion d'assaut, la plupart des gens les ignoreront purement et simplement.



Personne ne vient ouvrir la porte, même si les PJ tambourinent de toutes leurs forces, et ils n'entendent aucun bruit à l'intérieur de la maison. Un **test de Crochetage** réussi permet d'ouvrir la porte palière. Il y a également un petit jardin clos de murs à l'arrière de la maison. Il suffit de réussir un **test d'Escalade Assez facile (+10%)** pour pénétrer dans ce jardin. La porte arrière est beaucoup moins difficile à ouvrir et un **test de Crochetage Facile (+20%)** permet de s'introduire dans les lieux. Si les PJ ne possèdent aucune de ces compétences, ils pourront probablement casser l'une des petites fenêtres de l'étage, bien qu'ils puissent avoir l'air assez ridicule lorsque l'un d'eux devra réussir à se maintenir debout sur les épaules de l'un de ses amis suffisamment longtemps pour parvenir à réaliser cet exploit.

Une fois à l'intérieur

La maison de l'apothicaire est toute simple, avec un rez-de-chaussée et un étage. À l'étage, on trouve plusieurs petites chambres d'amis, une grande chambre principale et une très grande pièce bien aérée pleine de coffres de bois regorgeant de toutes sortes d'herbes et fragments de plantes séchées. Au rez-de-chaussée, on trouve une cuisine, une salle à manger et un très grand bureau encombré de livres. C'est là que les PJ vont trouver le corps de Gotthard Widenhoft, affalé sur son bureau ; il est cependant possible qu'ils ne soient pas absolument sûrs de l'identité de la victime. Une curieuse lame de lancer est plantée dans sa nuque, à la base de son cou. Pour la retirer, il faut réussir un **test d'Agilité Facile (+20%)** afin de ne pas se couper sur le fil de cet instrument. En cas d'échec, le personnage blessé doit immédiatement effectuer un **test d'Endurance** sous peine de subir 3 points de Blessure dus au poison, tandis qu'une douleur fulgurante lui traverse la main et qu'il laisse tomber l'arme en poussant un hurlement de souffrance. Il s'agit d'une étoile de jet à trois lames soudées par la base. En réussissant un **test de Connaissances académiques (runes) Difficile (–20%)**, les PJ parviendront peut-être à associer ce type d'arme aux légendaires skavens ; dans le cas contraire, ils n'y voient qu'une lame de forme inhabituelle. À voir la position dans laquelle se trouve Widenhoft, il paraît évident qu'il est mort quasiment instantanément, s'affaissant sur son bureau immédiatement après avoir été frappé par cette arme étrange, car il n'y a aucun signe de lutte dans la pièce.

Sur le bureau, les PJ qui savent lire le reikspiel trouvent des papiers faisant référence à la « tremblote livide », avec des annotations en langage classique dans la marge. Les pages proviennent d'un livre tiléen intitulé *« La peste & les Principautés. »* Elles traitent d'une maladie qui aurait ravagé la cité tiléenne de Miragliano il y a plusieurs siècles. La tremblote livide dont il est question dans cet extrait n'était pas mortelle, selon une phrase soulignée dans le texte avec, en face, une note en classique écrite dans la marge : *« Aggravation ? De quelle manière et dans quel but ? »* Il y a une autre note écrite en bas de page, à la hâte, qui dit *« Dans l'eau, mais pourquoi ? Seulement tempor… »*, suivie d'une longue bavure d'encre. Un **test de Perception Facile (+20%)**, permet aux PJ de réaliser qu'il s'agit certainement de la dernière chose que Widenhoft a eu le temps d'écrire avant de mourir.

La lettre et les échantillons

Un **test de Fouille Facile (+20%)** permet aux PJ de découvrir que l'apothicaire avait entamé l'analyse de plusieurs échantillons. Sur un guéridon tournant situé en dessous d'une vitrine de bois sculpté, ils trouvent ce qui ressemble à un bol d'eau, une minuscule boîte en bois pleine d'une poudre argentée et collante et un petit tube en verre plein d'un fluide légèrement bleuté. Il y a également une enveloppe ouverte, adressée à Gotthard Widenhoft, contenant toujours la lettre (il l'a remise dans l'enveloppe pour la conserver). Voici ce que dit cette lettre :

Mon cher monsieur,

Voici l'échantillon dont il est question. N'en soufflez mot à personne, Widenhoft. Je ne saurais trop insister sur ce point : n'en parlez rigoureusement à personne. Ils ont des yeux partout. Faites aussi vite que vous pouvez.

Que Taal nous protège, R. Nierhaus

Leon blum (order #1627786)

Des notes en classique accompagnent chaque échantillon, mais il faut réussir un **test de Connaissances académiques (science)** pour les déchiffrer correctement. Il s'agit d'une série de notations relatives à des températures et des durées, ainsi qu'à la réaction de ces substances en présence de certaines herbes avec lesquelles elles ont été mélangées. L'étiquette du bol d'eau porte la mention : *Talabec – 1ère sonnerie après l'aube*. Celle qui est attachée à la boîte de poudre argentée précise : *Échantillon près de la rivière*. Si les PJ ont suivi la piste qui menait à la Talabec, dans le **Chapitre I**, ils reconnaissent la poudre qu'ils ont trouvée sur les rochers près de la rivière. Enfin, les notes qui concernent le fluide bleuté se terminent par une phrase en reikspiel : *Ceci n'est pas un contaminant; un antidote*. Un antidote ? Contre un poison ? Il ne reste pas suffisamment de ce liquide bleu pour faire le moindre bien à un PJ malade, mais ils ne peuvent évidemment pas le deviner.

Il n'y a pas grand-chose d'autre à trouver dans la maison de Widenhoft, à part ses notes dont le contenu pourrait sans doute se révéler d'une valeur inestimable s'il finissait entre de bonnes mains. Les PJ qui appartiennent à l'école du « pillons tout et on triera après » trouvent un assortiment de substances médicinales végétales rares dont aucune n'est facilement revendable. Ils trouvent tout de même trois doses d'extrait de bonnet-de-fou, clairement étiquetées, qu'ils peuvent facilement emporter.

Les tourments d'un brave capitaine

Le capitaine Rudolf Nierhaus est le commandant de la garnison de la Haute Porte qui garde le chemin du Sorcier. Tous les personnages natifs de Talabheim et de sa région reconnaissent immédiatement ce nom et les nouveaux venus peuvent découvrir sans grandes difficultés de qui il s'agit. La réussite d'un **test de Commérage Assez facile (+10%)** permet également d'apprendre que la fille du capitaine est une jeune prêtresse de Shallya, très aimée du peuple ; apparemment, la jeune fille est bénie par la déesse car elle a miraculeusement guéri après être récemment tombée malade. Mais enfin, ces choses-là ne sont guère surprenantes chez ceux qui ont la chance de bénéficier des bonnes grâces de la déesse de la guérison.

Elle se nomme Kristiane et les PJ se souviendront peut-être de la jeune prêtresse désespérée qu'ils ont rencontrée devant l'hôpital des shalléens. Hélas, selon la rumeur, l'épouse de Nierhaus aurait contracté la fièvre grise tout récemment, elle aussi.

Avec ce qu'ils savent, ou tout au moins soupçonnent, les PJ souhaiteront peut-être discuter avec Nierhaus dans l'espoir d'en apprendre un peu plus. À l'heure actuelle, Nierhaus n'est pas le personnage le plus populaire de la ville : tout le monde sait qu'il fait partie de ceux qui ont convaincu la comtesse et le parlement de fermer Talabheim. En conséquence, les mesures de sécurité qui l'entourent, déjà très strictes en temps ordinaire, ont été considérablement renforcées. Toutes les demandes d'audience officielles auprès du capitaine sont systématiquement rejetées sans aucune explication, jusqu'à ce que la situation de Talagaad ait été reprise en main. Pour parvenir à rencontrer le capitaine clandestinement, les PJ peuvent mettre en œuvre un nombre pratiquement infini de tactiques. Quel que soit le plan qu'ils imagineront, ils devront probablement faire usage de nombreux **tests de Baratin, Charisme, Dissimulation** et/ou **Déguisement**. Ceux qui possèdent des lettres de créance impériales d'une espèce ou d'une autre peuvent exiger et obtenir de le rencontrer immédiatement, mais cela pourrait leur attirer une attention dont ils se passeraient certainement… une possibilité dont ils ne sont peut-être pas conscients.

L'ironie de la chose, c'est que les procédés les plus simples sont souvent les meilleurs. Si les PJ ont toujours la lettre du conseiller Hohenlohe et s'ils sont capables de la falsifier un peu afin d'en modifier les dates, ils pourront se présenter à la porte du chemin du Sorcier et

EN COULISSES: LE DILEMME DU COMMANDANT

Afin que ses plans se déroulent comme prévu, le Prophète Gris Asorak Œil d'Acier a depuis longtemps imaginé plusieurs stratagèmes tous plus tortueux les uns que les autres. Dès l'instant où il a décidé de s'emparer de Talabheim, il a su que l'isolement total de la cité serait une composante essentielle à la réussite de son plan. Cela fait un bon moment qu'il a décidé que la meilleure manière d'y parvenir serait de convaincre les gens de la cité que Talagaad était la proie d'une épidémie, car il est convaincu que les humains ont une peur panique de la maladie. C'est lui qui a manipulé Nelrich le Suppurateur en lui soufflant l'idée de créer une nouvelle souche à partir d'une ancienne maladie, puis le Prophète Gris a copieusement trafiqué cette souche infectieuse. Voilà quelque temps, les skavens ont commencé à infecter Talagaad et ses nombreux réfugiés grâce à cette souche de fièvre grise, en préparation de la phase suivante du plan du Prophète Gris.

Pour être sûr que la maladie serait prise au sérieux dans la cité, le Prophète Gris a décidé qu'il lui faudrait s'assurer la coopération de Nierhaus le moment venu. Un agent du clan Eshin s'est chargé d'inoculer la fièvre grise à Kristiane Nierhaus et a ensuite informé son père qu'il lui fournirait un antidote, à la seule condition que celui-ci obéisse aux ordres des skavens. La jeune femme est convaincue que son père a conclu un pacte avec les Dieux Sombres afin de la sauver et c'est l'une des raisons pour lesquelles elle est en train de perdre peu à peu la raison. Elle a la conviction que sa propre santé est préservée au détriment de celle de tous les autres. Nierhaus a secrètement prélevé d'infimes quantités d'antidote sur un certain nombre des fioles qui lui ont été données pour sa fille, jusqu'à ce qu'il pense en avoir suffisamment pour l'envoyer à Widenhoft afin qu'il l'analyse.

Il y a quelques nuits de cela, avant les événements décrits dans ce chapitre, alors que les PJ revenaient à Talagaad ou se trouvaient ailleurs, des empoisonneurs Eshin ont versé un produit chimique dans les eaux de la Talabec, un réactif destiné à exacerber les effets de la fièvre grise (cf. page 44 pour plus de détails sur les propriétés inhabituelles de cette maladie). Ce composé chimique est la substance collante et argentée que les PJ ont peut-être déjà vue et que Widenhoft a découverte lors de ses enquêtes. C'est la raison pour laquelle la fièvre semble particulièrement virulente à Talagaad et pourquoi tant de gens en meurent alors qu'ils auraient normalement survécu à la forme la moins violente de la tremblote livide.

Dès que les victimes ont commencé à succomber en masse, les skavens ont ordonné à Nierhaus de convaincre ses supérieurs de fermer la ville. Nierhaus a alors tenté de leur désobéir afin de donner suffisamment de temps à Widenhoft, mais les skavens ont immédiatement contaminé sa femme et lui ont dit qu'il ne recevrait qu'une seule dose d'antidote journalière. Nierhaus a été contraint de choisir entre son épouse et son enfant. Le cœur lourd, il a alors obtempéré et fait fermer le chemin du Sorcier, tout en conservant l'espoir que les recherches de Widenhoft porteraient tout de même leurs fruits. Lorsque les PJ l'informent que l'apothicaire est mort, il comprend que les skavens ont vraisemblablement découvert ce qu'il était en train de faire et que les jours de Talabheim sont certainement comptés. Après avoir donné aux PJ le moyen de passer, il écrit une lettre à Christoph Stallmaier, son supérieur au Conseil des chasseurs, puis il retourne ses pistolets contre lui-même.

Pendant ce temps, dans les sous-sols de Talabheim, Nelrich le Suppurateur et ses serviteurs du clan Pestilens ont découvert que quelque chose ne tournait pas rond avec leur maladie. Le Suppurateur est allé demander des comptes au Prophète Gris, exactement comme celui-ci l'avait prévu, et les troupes Skryre d'Œil d'Acier sont en ce moment en train de repousser Nelrich et ses alliés vers la surface, dans l'enceinte de Talabheim. Une partie de ces activités devrait commencer à apparaître aux PJ au cours du déroulement du **Chapitre III**.

Leon blum (order #1627786)

demander à voir le capitaine immédiatement. Ils auront peut-être également l'idée d'employer une stratégie plus directe, mais également plus risquée, en prétendant être des amis ou des collègues de Widenhoft ; cela leur permettra d'accéder immédiatement au capitaine Nierhaus.

La rencontre avec le capitaine

Le capitaine reçoit les PJ dans une petite pièce, à l'intérieur de l'une des nombreuses annexes des postes de garde du chemin du Sorcier. La pièce aux parois de plaques d'ardoise noire, taillées dans la pierre du Taalbastion, ressemble énormément à une cellule. Elle est également relativement tranquille et bien à l'abri des regards d'éventuels espions. Un garde accompagne les PJ jusqu'à cette pièce où Nierhaus les attend déjà. Deux soldats au physique impressionnant montent la garde devant une porte qui semble faite de chêne massif renforcé de lourdes barres de fer. Les deux cerbères toisent longuement les PJ d'un œil menaçant, puis l'un d'eux martèle la porte sur un rythme particulier, à l'évidence un code. On entend le bruit de plusieurs loquets et elle s'ouvre juste suffisamment pour laisser passer les PJ l'un après l'autre. Nierhaus se tient dans une alcôve sur le côté de la porte, armé d'une paire de splendides pistolets magnifiquement ouvragés qu'il pointe sur les PJ lorsque ceux-ci pénètrent dans la pièce. D'un geste du bout de ses pistolets, il leur fait signe d'aller s'aligner de l'autre côté de la pièce et attend qu'ils soient tous rangés le long du mur qui lui fait face pour leur adresser la parole. Peu importe la tactique que les PJ ont utilisée pour obtenir cette audience : il continue à pointer ses armes sur eux durant tout l'entretien. Si l'un des PJ est un sorcier, il conserve en permanence l'un de ses pistolets sur lui tandis qu'il balaye lentement le groupe de l'autre. Il regarde chacun des PJ et déclare :

« Je ne vous connais pas, ni les uns ni les autres. Vous n'êtes pas des agents de Talabheim. Qui êtes-vous et que voulez-vous ? Dépêchez-vous de parler. »

Quelle que soit l'histoire que lui racontent les PJ, le capitaine les écoute sans un mouvement et sans trahir la moindre émotion jusqu'à ce qu'ils lui annoncent la mort de Widenhoft. Il écarquille alors les yeux et pâlit visiblement en s'affaissant légèrement pour s'appuyer contre le mur. *« Ils savent. Par le sang de Taal, ils savent »*, souffle-t-il. Les PJ vont sûrement lui demander *« Qui ça, ils ? »*, ou quelque chose de ce genre. Nierhaus murmure *« Les rats qui marchent comme des hommes… »*, avant de relever brusquement la tête pour examiner les PJ d'un œil attentif. *« Avez-vous les notes de Widenhoft ? »* Si les PJ répondent par l'affirmative, il hoche la tête et leur dit *« Vous devez entrer dans la cité, mais je ne peux vous laisser passer par le chemin. Il y a un homme, un Estalien nommé Eladio. Cherchez-le aux docks. Dites-lui que Nierhaus a dit : 'Ceux-là doivent passer sur la langue du dragon.' Quand vous serez dans la cité, trouvez l'apothicaire Daubler. »*

Sans attendre la réponse des PJ, il hurle *« Gardes ! »* La porte s'ouvre immédiatement et les gardes passent la tête à l'intérieur. *« Ces personnes s'en vont. »* Il se retourne vers les PJ, les yeux pleins de larmes. *« Allez ! Nous sommes tous perdus si vous ne faites pas ce que je viens de vous dire. Ils savent, ou du moins ils soupçonnent quelque chose. Puisse Taal avoir pitié de vous, tous autant que vous êtes. »* Les PJ ne le reverront pas vivant.

Le capitaine Rudolf Nierhaus

C'est un homme de taille moyenne, aux yeux bleu-gris, dont le regard pénétrant est capable de faire baisser les yeux à tous ceux qui le rencontrent, à part peut-être les plus volontaires. Chacun se sent très petit sous ce regard. Ses cheveux blond cendré sont très courts et clairsemés sur le sommet du crâne, mais à part cela il ne fait vraiment pas son âge. C'est un homme très méticuleux, un commandant attentif aux moindres détails, qui a été choisi parmi de nombreux candidats très qualifiés pour occuper le poste honorifique de commandant de la garnison de la Haute Porte. Ce poste s'accompagne d'énormes responsabilités touchant à la sécurité de Talabheim elle-même, car c'est le commandant de cette unité qui est chargé de la surveillance du chemin du Sorcier.

Le capitaine est un homme d'honneur et de principes, qui n'aurait jamais imaginé pouvoir faillir à sa cité et à son devoir. Malheureusement, les skavens ont cruellement exploité l'immense amour du capitaine pour sa femme et sa fille afin de le forcer à favoriser leurs plans de conquête de Talabheim. Voyez **Le dilemme du commandant**, page 49, pour plus de détails.

LE CAPITAINE RUDOLF NIERHAUS

Race : humain
Carrière : Capitaine (ex-Sergent, ex-Soldat)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
61%	56%	47%	48%	49%	52%	48%	60%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	4	4	4	0	3	0

Compétences : Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (stratégie/tactique) +10%, Connaissances générales (Empire +10%, Kislev), Équitation, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (kislevite, reikspiel, tiléen), Lire/Écrire, Perception +10%, Soins des animaux
Talents : Adresse au tir, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Intelligent, Maîtrise (armes à poudre), Menaçant, Parade éclair, Rechargement rapide, Sang-froid, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (épée), deux pistolets avec suffisamment de poudre et de balles pour tirer 10 coups, brise-épée, bouclier
Dotations : uniforme, 13 co

DEUX MANIÈRES DE FRANCHIR LE REMPART

Lorsque les PJ décident finalement qu'il est temps de quitter Talagaad, ils n'ont guère d'autre choix que de traverser le Taalbastion. Il serait suicidaire de tenter de passer par-dessus ; ils vont donc devoir passer dessous. Si les PJ étaient pressés de quitter Talagaad, ils n'ont peut-être pas voulu assister les shalléens et, de ce fait, n'ont peut-être pas découvert Widenhoft et même dans ce cas, il est possible qu'ils n'aient pas rencontré le capitaine Nierhaus. Cette remarque est pertinente dans la mesure où vous trouverez ici tous les détails sur les deux manières de passer le Taalbastion, même si l'une d'elles est un peu moins risquée que l'autre.

Cela fait des siècles que des contrebandiers font passer des marchandises et des personnes à travers le Taalbastion ; en vérité, depuis que les taxes sont devenues suffisamment élevées pour rendre ce genre de pratiques lucratives, sans parler des individus qui ne pourraient légalement pénétrer dans la cité. Il existe même une unité particulière dans la garde du Taalbastion, la brigade des tunnels du Taalbastion, dont les hommes, familièrement appelés les « Terriers », patrouillent dans les galeries situées sous le Taalbastion pour y débusquer les contrebandiers et d'autres menaces encore plus redoutables. Reportez-vous à la page 7 pour plus d'informations sur les Terriers.

Les autorités laissent toutefois subsister quelques passages bien connus, en partie parce que les forces de Talabheim les utilisent à l'occasion et en partie parce que diverses organisations criminelles versent de substantiels pots-de-vin dans les poches appropriées afin que ces voies restent ouvertes. Mais il en existe d'autres, bien moins connues, qui furent créées par les contrebandiers ou découvertes par accident. Ce dont les PJ ont besoin, c'est d'un guide qui connaisse bien ces chemins.

Leon blum (order #1627786)

FAITES-NOUS SORTIR DE LÀ !

Au fur et à mesure du déroulement de ce chapitre, les rues deviennent de plus en plus dangereuses et la santé des héros malades continue à se dégrader. Les flagellants fous furieux commencent à s'attaquer aux tavernes où ils imaginent trouver des victimes de la maladie, s'emparent de tous ceux qui leur paraissent atteints et les traînent dehors pour les brûler. Dans les rues, des meutes de rats s'attaquent même aux hommes encore valides. Bientôt, on commence à voir des combats à mort pour les réserves de nourriture. Même si les PJ n'ont eu aucun contact avec le capitaine Nierhaus ou les shalléens, ils devraient commencer à être persuadés que rester à Talagaad équivaut à une sentence de mort et qu'ils doivent rapidement trouver le moyen de quitter les lieux tant qu'ils en sont encore capables.

Il est de notoriété publique qu'il existerait un remède à la fièvre grise dans Talabheim. Même si les PJ ne sont pas convaincus de la réalité de cette rumeur, il n'en reste pas moins que l'Œil de la Forêt est certainement l'endroit le plus proche où se procurer des soins, de la nourriture et une protection contre les enragés qui pullulent dans le port. En d'autres termes, ils devraient clairement comprendre que leur meilleure chance de survivre réside dans le fait de parvenir à traverser le Taalbastion.

La langue du dragon

Si les PJ se sont entretenus avec Nierhaus, celui-ci leur a suggéré de chercher un nommé Eladio du côté des docks. C'est pour eux la seule manière d'entendre parler de l'Estalien, car celui-ci ne fait pas de publicité et il a fait le nécessaire pour étouffer systématiquement toute rumeur au sujet de sa véritable profession. S'il peut agir ainsi et prospérer malgré tout, c'est qu'il fait partie des rares contrebandiers qui bénéficient d'un « contrat » officieux avec la cité de Talabheim. C'est à lui que font discrètement appel les autorités lorsqu'elles ont besoin de faire entrer ou sortir certains nobles ou certains personnages religieux ou politiques importants sans qu'on les remarque.

S'ils se rendent aux docks et demandent à voir Eladio, les PJ le trouvent rapidement. C'est l'un des rares Estaliens de la ville ; pour le moment, il joue le rôle d'un simple poissonnier, une image qui lui convient parfaitement et qu'il conservera jusqu'à s'en être lassé. Lorsque les PJ arrivent à son échoppe, il leur montre ses marchandises dont certaines tressautent encore sporadiquement et commence à faire l'article. Au moment où il entend la phrase codée « Ceux-là doivent passer sur la langue du dragon », ses manières se modifient subtilement (les PJ mentionneront sûrement également que c'est Nierhaus qui les envoie). Il leur dit quelque chose du genre : *« Ah-ha ! Signore, j'ai tout à fait ce qu'il vous faut. Dites-moi donc combien de convives vous aurez à dîner ? »* Il veut savoir combien de personnes il va emmener sous le Taalbastion. Une fois qu'il a entendu la réponse, il répond : *« Je vous les livre ce soir, eh ? Je vous retrouverai devant la taverne de la* Galoche Tordue, *à la cloche de dix heures, eh ? »* La *Galoche Tordue* est un petit estaminet sis dans le quartier sud de Talagaad. Si les PJ tentent de discuter d'autre chose que la fraîcheur du poisson, il s'exclame aussitôt à voix forte : *« Ça suffit, espèce de ruffians malodorants ! Sortez immédiatement de ma boutique ! »*, mais il sera à l'heure à la *Galoche Tordue*.

Eladio Solorzano

Eladio Solorzano est un bel homme aux traits fins, dont le sourire charmeur illumine un visage à la peau basanée. On voit tout de suite qu'il n'est pas originaire du Reikland à son teint mat et à son abondante chevelure noire et broussailleuse. Il est de taille moyenne, mais il se déplace avec une grâce féline, d'une démarche dansante et légère. Eladio adore jouer à fond son rôle d'Estalien impétueux et susceptible car il sait que la plupart des Reiklanders s'en amusent et que, comme ils s'attendent à ce genre de comportement, ils ne lui poseront pas trop de questions par crainte de son « tempérament d'Estalien volcanique. » Alors, en dépit du fait qu'il parle un reikspiel parfait et qu'il ne se laisse jamais emporter par ses émotions, il fait exprès de s'exprimer avec un fort accent et de sortir occasionnellement de ses gonds de manière disproportionnée pour des raisons tout à fait ridicules, à la vue d'une tache de boue sur ses bottes par exemple.

Lorsqu'il joue son rôle de poissonnier, il ne laisse filtrer aux yeux de ses clients aucun indice sur ses activités nocturnes. Mais ceux qui le rencontrent dans son véritable élément découvrent un Eladio tout à fait différent. Il se montre alors posé, assuré, efficace et il guide avec célérité ceux dont il a la charge à travers les tunnels du Taalbastion. En cas d'ennuis, il n'hésite pas à combattre en première ligne car il met un point d'honneur à assurer la sécurité de ses clients… et les Estaliens accordent une grande importance à leur honneur.

ELADIO SOLORZANO

Race : humain
Carrière : Contrebandier (ex-Escroc, ex-Diestro estalien)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	33%	36%	37%	50%	48%	37%	44%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur) +10%, Baratin, Commérage, Connaissances académiques (science), Connaissances générales (Empire, Estalie), Déplacement silencieux, Esquive, Évaluation +10%, Expression artistique (acteur), Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Langue (estalien, reikspiel), Lire/Écrire, Marchandage, Natation, Perception +10%
Talents : Code de la rue, Combattant virevoltant, Coups puissants, Dur en affaires, Éloquence, Intelligent, Maîtrise (armes d'escrime), Réflexes éclair, Sixième sens, Sur ses gardes
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : pistolet avec suffisamment de poudre et de munitions pour 10 coups, rapière
Dotations : beaux atours, parfum, paquet de cartes, potion de soins, deux torches, 8 co

Dissimulés dans les ombres

Vous pouvez rendre le trajet jusqu'à la *Galoche Tordue* aussi périlleux que nécessaire pour créer une ambiance lugubre et inquiétante car c'est la nuit que la plupart des individus dangereux qui rôdent dans les rues de Talagaad sortent en force. Les PJ devraient croiser des cadavres abandonnés qui pourrissent dans les rues, des meutes de rats géants qui les observent d'un œil gourmand avant de détaler pour s'attaquer à des proies plus faciles et toutes sortes de choses du même acabit. Quelle que soit l'heure à laquelle arrivent les PJ et même s'ils sont en avance, Solorzano est déjà là, caché derrière un mur factice. Lorsque tous les PJ sont arrivés et que l'heure est venue, il émerge de l'obscurité en braquant un pistolet chargé et armé sur la tête du PJ avec lequel il tiendra la majeure partie du dialogue.

« Vous allez me répondre et vite. Qui êtes-vous et pourquoi voulez-vous entrer dans la cité ? » Les PJ peuvent effectuer un **test de Perception Facile (+20%)** qui leur permettra de se rendre compte que son accent estalien a complètement disparu. Ils peuvent lui répondre ce qu'ils veulent, mais il est toujours difficile de mentir à un menteur chevronné. S'ils choisissent de se montrer aussi honnêtes que possible, il hoche lentement la tête et baisse son pistolet. S'ils font allusion, d'une façon ou d'une autre, aux rats qui marchent comme des hommes il réagit immédiatement ; il écarquille d'abord les yeux puis ceux-ci se réduisent à deux fentes et il crache par terre. *« Ptoui ! Des skavens. »*

Leon blum (order #1627786)

«Nous devons partir tout de suite. Le capitan est mort; il a retourné ses pistoletes contre lui-même. Si les skavens sont à votre poursuite, nous devons être rapides comme des ombres. Venez, allons-y.» Solorzano s'est drapé dans une cape noire, sur des vêtements et un équipement également noirs. Il tend plusieurs sacs de toile noire aux PJ. *«Pour plus tard.»* Il prend ensuite la direction du sud à une allure aussi rapide que possible sans perdre les PJ. Il refuse de répondre aux questions. *«Pas le temps maintenant. Plus tard. Dans les tunnels.»*

Après deux heures de marche, Eladio fait entrer les PJ au cœur d'un bosquet d'arbres très touffu, qu'ils traversent jusqu'au pied de la falaise du Taalbastion. Il s'arrête devant un chêne particulièrement gros et sort une paire de lampes-tempête de son sac. Il les allume et en tend une aux PJ ; *«Celle-là va à l'arrière.»* Il leur fait un clin d'œil et entre droit dans l'arbre ! En vérité, il se glisse dans une fissure entre les racines et descend un escalier en spirale taillé d'une manière très ingénieuse. Les PJ peuvent tenter un **test de Métier (maçon) Facile (+20%)** pour remarquer que cet escalier est clairement d'origine naine.

Le sol du tunnel dans lequel Solorzano guide les PJ est particulièrement lisse, comme s'il avait été aplani par le passage d'innombrables pieds au fil des siècles (ce qui est en effet le cas). Ils finissent par croiser des galeries qui aboutissent dans le tunnel principal – certaines d'origine naine, d'autres naturelles – et qui mènent vers des endroits ténébreux, peut-être même au mythique Undgrin Ankor des nains. Après une heure de voyage environ, Eladio fait une courte pause dans une caverne naturelle où il encourage les PJ à se désaltérer un peu. Les personnages vont sans doute vouloir poser des questions à leur guide. L'Estalien a combattu les skavens dans sa jeunesse et il aura certainement quelques informations intéressantes à leur communiquer. Laissez les PJ discuter avec Eladio pendant quelques minutes, puis demandez à tous les membres du groupe (y compris Eladio) d'effectuer un **test de Perception Assez difficile (–10%)** qui leur permet d'entendre un crissement, comme un bruit de griffes sur la pierre. Ceux qui l'ont entendu ne sont pas surpris lors du round suivant, lorsque trois silhouettes en haillons font irruption dans la caverne. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :



La pâle lumière de vos lanternes éclaire trois silhouettes misérables vêtues de loques dépenaillées. En vous voyant, la première cligne des yeux et ceux-ci brillent d'un éclat rouge dans l'obscurité. La seconde doit être aveugle car ses yeux sont d'un blanc laiteux et la troisième n'a pas d'yeux du tout : elle a la tête emmaillotée de bandes de cuir déchirées et crasseuses. Les trois monstres reniflent l'air confiné de la caverne et poussent un chuintement sifflant à l'unisson. Ils retroussent les babines de leurs museaux de rats pour dévoiler leurs dents jaunes et brandissent leurs armes rouillées dans votre direction. L'Estalien émet un halètement de surprise et murmure : «Par les dieux, voilà que mes histoires prennent vie!», puis il tire son pistolet et sa rapière avec une stupéfiante rapidité.

Les skavens se jettent sur vous.

Le groupe vient d'avoir la malchance de tomber sur trois moines de la peste du clan Pestilens qui fuient la purge perpétrée par le clan Skryre. Ce combat devrait être aussi brutal que mémorable, mais avec l'aide d'Eladio, les PJ devraient en sortir victorieux. N'oubliez pas que tous les humains présents ont des difficultés à voir dans la lumière tremblotante des lanternes. Les moines Pestilens sont à la fois sous l'emprise de la frénésie et totalement déments ; ils combattent à mort.

MOINES DE LA PESTE DU CLAN PESTILENS (3)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	5	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie

Talents : Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur, Vision nocturne

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : deux armes à une main

Une fois le combat terminé et les skavens éliminés, Solorzano examine rapidement les corps en se grattant la tête. *«Ils ne s'attendaient pas à nous trouver ici. Ils fuyaient quelque chose.»* Avec un bref sourire, il montre la direction d'où sont arrivés les skavens et déclare *«Heureusement, nous n'allons pas par là.»* Il pointe le doigt vers un autre tunnel en ajoutant *«Nous allons par ici.»* Si les PJ décident de fouiller les corps, Eladio secoue la tête. *«Je ne ferais pas ça si j'étais vous, signore.»* Les PJ qui insistent doivent effectuer un **test d'Endurance Assez facile (+10%)** pour éviter d'attraper la fièvre grise.

Vous continuez à progresser pendant une petite demi-heure, puis l'Estalien vous arrête et s'accroupit dans une petite alcôve. Il vous montre les sacs qu'il vous a donnés au début de l'expédition. «Mettez les vêtements que vous trouverez là-dedans.» Chaque sac contient ce qui ressemble à une blouse d'ouvrier maculée de taches sombres. «Maintenant, vous êtes tous des ouvriers de la teinturerie; toutes mes félicitations pour ce nouveau travail.» Il vous fait un large sourire. «C'est ici que nous nous séparons, mes amis. Descendez dans ce tunnel et vous arriverez bientôt à l'arrière de la teinturerie Dorner. C'est le changement d'équipe, vous pourrez vous mêler aux ouvriers de l'équipe du soir qui devraient être sur le point de partir. Dorner est dans le quartier de la Souricière. Bienvenue à Talabheim.» Solorzano se relève, fait quelques pas et s'arrête pour vous lancer par-dessus son épaule: «Je prierai Myrmidia pour votre salut à tous.» Enfin, il disparaît dans l'obscurité du tunnel.

Leon blum (order #1627786)

Que les PJ entrent dans Talabheim pour la première fois ou qu'ils reviennent au bercail, ce chapitre est terminé en ce qui les concerne.

Le jeu du contrebandier

Les PJ qui n'ont pas traité avec le capitaine Nierhaus doivent trouver une autre manière de traverser la sombre muraille grise du Taalbastion : les rusés gredins du gang Aderhold connaissent eux aussi un chemin. Lorsque les PJ finissent par en arriver à la conclusion qu'ils n'ont pas vraiment d'autre solution que de passer le Taalbastion en fraude, ils doivent prospecter sur les docks de Talagaad pour y trouver des passeurs disposés à les aider. Les PJ qui ont une histoire criminelle et possèdent la compétence **Langage secret (langage des voleurs)** ou **Alphabet secret (voleurs)** n'auront aucune difficulté à se faire comprendre. Les autres devront dépenser quelques pistoles et réussir un **test de Commérage Facile (+20%)** pour être orientés vers l'une des plus fameuses tavernes de la région de Talabheim : le *Chat à Dix Queues*. Le *Chat* se trouve à un jet de pierre des docks de Talagaad et il jouit d'une réputation assez douteuse, à la fois du fait de sa clientèle bigarrée et des histoires épouvantables qui s'y racontent. Le patron est un ancien gladiateur qui ne pose pas trop de questions. Dans les recoins obscurs du *Chat à Dix Queues*, des dizaines de marchés plus ou moins légaux sont conclus chaque jour. On dira aux PJ d'aller parler de leur souci à un type appelé Finch qui a la réputation de jouer le rôle d'intermédiaire pour une puissante bande de Talabheim connue sous le nom de gang Aderhold. Ces gens-là pourraient les aider à résoudre leur problème, pour une somme rondelette naturellement.

Ce que les PJ ne découvriront pas tout de suite, car ce n'est absolument pas de notoriété publique, c'est que certains des plus jeunes membres des Aderhold, dont fait partie Ewald Finch, sont des assassins sans scrupules qui vendraient leur mère pour quelques sous s'ils pensaient que quelqu'un veuille l'acheter. Il est vrai que les membres du gang connaissent quelques passages sûrs à travers le Taalbastion. Mais ces jeunes recrues ont décidé qu'il était à la fois plus facile et beaucoup plus profitable de guider les naïfs jusqu'à un endroit adéquat, une caverne qu'ils ont découverte dans le réseau de tunnels et, une fois là, de les assassiner pour les dépouiller. Si cela se savait, cela ne ferait pas très bon effet auprès de leurs aînés dont la plupart, en fidèles adeptes de Ranald, sont tout à fait contre le principe de l'assassinat… mais les chefs n'ont pas besoin de savoir des choses pareilles, n'est ce pas ? Les récents troubles de Talagaad et la fermeture du chemin du Sorcier représentent une véritable aubaine pour leur petite entreprise illicite. En général, ils épargnent quelques-uns des groupes qu'ils guident vers la ville, de manière à ne pas susciter les soupçons de leurs supérieurs, mais on peut dire que les bénéfices sont véritablement en hausse en ce moment.

Vous avez déjà deviné que les PJ ne feront pas partie de ceux qui auront la chance d'être épargnés. Ils ne devraient avoir aucun mal à trouver Finch : il ne cherche pas le moins du monde à se cacher. Il est généralement installé à une table tout près de la porte de derrière de la taverne, au cas où il aurait besoin de battre en retraite rapidement.

Ewald Finch

Le physique de Finch évoque terriblement une fouine qui marcherait sur deux jambes, bien qu'il se montre plutôt agréable durant la discussion. Pendant qu'il parle, ses yeux bruns ne cessent de lancer des coups d'œil à la dérobée dans tous les recoins et ses mains sont sans arrêt agitées de petits gestes furtifs et rapides. Finch ne paye pas de mine, mais il a des ambitions de grande envergure. Il est entré dans le gang Aderhold dans l'intention de faire fortune. Il a flatté les anciens en leur racontant ce qu'ils voulaient entendre et il a manœuvré pour obtenir la position de confiance qu'il occupe actuellement en tant qu'homme de liaison. Finch a fini par décider qu'il pourrait gagner un complément de salaire dont ses chefs n'ont pas vraiment besoin d'entendre parler. Il a proposé à une brute sanguinaire, un certain Hartmut, de se joindre à lui. Le Norse a aussitôt accepté et Finch s'est arrangé pour le faire entrer dans le gang Aderhold en faisant remarquer à ses chefs à quel point un homme de main pourrait se révéler utile. Ceux-ci ont approuvé et, discrètement, les deux malandrins se sont aussitôt mis à recruter des individus de la même trempe qu'eux, afin de mener les projets de Finch à leur terme. Mais Finch n'a pas réellement compris à quel point Hartmut peut se montrer dangereux.



Pour le moment, Finch a exactement ce qu'il désire : un poste de confiance qui lui permettra d'accéder à de grandes choses et une source régulière de revenus supplémentaires. La fièvre grise pose un petit problème, mais au cas où il aurait besoin de quitter Talagaad en urgence, il s'est ménagé plusieurs échappatoires possibles. Contrairement à Hartmut, Finch ne prend pas plaisir à tuer… cependant, il n'a pas la moindre hésitation lorsque le moment est venu d'assassiner ses clients.

EWALD FINCH

Race : humain
Carrière : Coupe-jarret (ex-Spadassin)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	28%	42%	36%	49%	40%	41%	37%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	3	4	0	1	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive +10%, Intimidation, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage
Talents : Acuité auditive, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Intelligent, Menaçant, Réflexes éclair, Sociable, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), coup-de-poing
Dotations : bourse contenant 3 co et 5 pa

Lorsque les PJ l'approchent pour la première fois, Finch commence par parler de la pluie et du beau temps, mais au bout d'un moment il finit par réagir d'un léger signe de tête aux questions qu'ils lui posent sur le moyen d'entrer dans la cité. Il trempe alors un doigt dans sa bière et trace un cercle sur la table, puis rapidement un trait oblique sous le cercle. Lorsque la conversation en arrive aux questions d'argent, Finch commence par ouvrir la négociation à 20 co par tête. L'un des PJ va devoir engager un **test opposé de Marchandage** avec lui, mais ce PJ bénéficie d'un bonus de +20% sur ses jets car Finch ne se montre pas particulièrement pugnace.

– LES CERCLES DE TALABHEIM –

Le cercle souligné d'une barre oblique qu'Ewald dessine du bout du doigt est une référence déguisée au fait de « passer sous le mur. » Talabheim est souvent représentée par toutes sortes de cercles, à cause de la forme circulaire du Grand Cratère ; la barre oblique sous le cercle signifie « sous le rempart. » Tous les PJ qui possèdent la compétence Alphabet secret comprennent instantanément la signification de ce geste. Tous les autres penseront probablement à un symbole de cultiste ou à une faribole de ce genre. N'hésitez pas à jouer sur la paranoïa de vos joueurs si leurs personnages sont incapables de comprendre la signification de ce geste.

Leon blum (order #1627786)

Les autres PJ présents lors de la négociation peuvent tenter un **test de Perception Assez difficile (–10%)** pour remarquer que Finch laisse subtilement leur compagnon remporter la négociation, ce qui devrait susciter leurs soupçons. Une fois le marché conclu, Finch demande aux PJ de le retrouver une heure avant l'aube environ, aux docks, devant un entrepôt particulier. *« Vous pouvez pas l'manquer. Y a des grandes cornes de cerf peintes sur l'côté. »* Il les informe également qu'il a un partenaire qui se joindra à eux pour le voyage ; il ne veut pas faire mauvaise impression avant le départ.

L'entrepôt des Aderhold est un bâtiment assez petit. Le plus remarquable est l'absence des gigantesques rats qui infestent le reste de Talagaad. Sur l'une des parois, on peut voir l'image stylisée de deux ramures noires d'élan autour desquelles s'entortillent des rameaux feuillus. À l'approche des PJ, les portes s'ouvrent pour révéler un homme très grand, extrêmement athlétique, qui tient une petite lanterne sourde à la main et leur fait signe d'entrer rapidement.

Seiglief Hartmut



Il existe en ce monde des bœufs de trait qui sont moins massifs que Seiglief Hartmut. Il mesure près de deux mètres dix ; sa chevelure blond platine et ses yeux d'un bleu glacé révèlent clairement ses origines norses. Son visage ne montre jamais la moindre émotion, sauf dans deux circonstances bien particulières : un léger sourire de plaisir lorsqu'il s'apprête à tuer et une joie démente lorsqu'il tue. Toutefois, ce n'est pas son goût pour le carnage qui lui a fait quitter le nord. C'est son inclination à tuer jusqu'aux êtres les plus faibles. Hartmut voue en secret un culte à Khaine, le Dieu du Meurtre. Les assassins qu'il a embauchés pour participer au plan de Finch ou, plus exactement, à son propre service sont tout aussi assoiffés de sang que lui. Ce que Finch ignore, c'est qu'un certain nombre des victimes de leur petit commerce n'ont pas été purement et simplement abattues : elles ont été sacrifiées à Khaine. Toutefois, s'il l'apprend, il n'est pas impossible que cela le laisse indifférent.

SEIGLIEF HARTMUT

Race : humain
Carrière : Mercenaire (ex-Berserk norse)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	29%	48%	52%	36%	28%	43%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	5	4	0	5	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire, Norsca), Esquive, Expression artistique (conteur), Intimidation, Jeu, Langue (norse, reikspiel), Natation, Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Frénésie, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Résistance accrue, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arbalète avec 10 carreaux, arme à deux mains (épée à deux mains)
Dotations : gourde d'alcool fort, potion de soins

Finch attend les PJ au fond de l'entrepôt et les accueille avec un grand sourire. Il fait toute une affaire de compter l'argent qu'ils lui donnent, une pantomime destinée à amuser la galerie étant donné qu'il a l'intention de les tuer pour leur dérober tous leurs biens. Hartmut s'affaire dans un coin ; il prépare l'équipement, vérifie les cartes et ainsi de suite. Au bout d'une petite demi-heure, Finch regarde autour de lui et déclare : *« C'est l'heure. »* Il amène le groupe devant un empilement de caisses qu'Hartmut déplace pour révéler une trappe pourvue d'un anneau de métal. La trappe dissimule un escalier de pierre aux marches grossièrement taillées qui mène à un tunnel froid et humide. Plus loin, à intervalles réguliers le long du tunnel, on aperçoit le clignotement de torches fixées à des appliques murales.

Finch insiste pour prendre la tête du convoi et pour que ce soit Hartmut qui ferme la marche. Ils ont l'intention de promener les PJ dans le réseau des tunnels pendant à peu près une heure, puis de les conduire à une grande caverne dotée de plusieurs sorties apparentes qui se terminent toutes en culs-de-sac. C'est là que leurs complices les attendent, en embuscade dans les tunnels secondaires, prêts à se jeter sur les PJ dès qu'ils seront au milieu de la caverne. Finch ne s'attend pas à ce que les PJ se défendent vraiment férocement. Il a déjà remarqué que plusieurs d'entre eux présentaient des symptômes de tremblote livide et la bande n'en est pas à son coup d'essai. Toutefois, Finch et ses associés n'ont pas tenu compte d'un facteur important : la majorité de leurs victimes étaient des minables à peine capables de se battre et ils pourraient être très surpris devant la résistance qu'un PJ ordinaire est capable de leur opposer.

Enfin, Finch fait pénétrer ses futures victimes dans une caverne qui semble s'ouvrir sur trois tunnels. Un **test de Métier (maçon) Facile (+20%)**, ou d'une compétence semblable, révèle que cette caverne faisait autrefois partie d'un relais d'étape de l'Undgrin Ankor. Dans ce cas précis, il s'agit d'un détail important car il est vraisemblable qu'un personnage nain verra immédiatement que les couloirs qui s'ouvrent dans cette caverne, à part celui par lequel ils sont entrés, sont des galeries de stockage qui ne s'enfoncent que de six ou sept mètres dans la roche. Si les PJ ont déjà des soupçons au sujet de Finch et Hartmut, ils ne seront sûrement pas surpris lorsque ceux-ci tireront leurs armes et que des hommes vêtus de noir surgiront de la pénombre des trois galeries.

Les brigands en veulent à la vie des PJ et ils ne feront pas de quartier. Si les PJ parviennent à tuer deux adversaires au moins, les autres, voyant que leurs proies sont un peu trop coriaces pour eux, prennent leurs jambes à leur cou en se disant qu'ils feront mieux la prochaine fois. En revanche, Hartmut se bat à mort, en pleine frénésie, sans se préoccuper de ce que deviennent ses mollassons de sous-fifres. Ceci pourrait vous donner l'occasion de mettre en scène un petit moment d'humour noir ; les assassins en déroute essayent de gagner la seule véritable issue de la caverne en s'efforçant d'échapper aux coups du Norse enragé qui s'en prend à tous ceux qui passent à sa portée.

COUPE-JARRETS (3)

Race : humain
Carrière : Coupe-jarret

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	28%	43%	37%	32%	25%	36%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool
Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Désarmement, Force accrue, Lutte, Réflexes éclair, Résistance aux poisons, Sur ses gardes
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : capes noires, sacoche, 7 s

Leon blum (order #1627786)

Une fois le combat terminé, les PJ ne tardent pas à prendre conscience de la situation fâcheuse dans laquelle ils se trouvent. Certes ils ont une lanterne, mais ils sont plus que probablement perdus dans un immense labyrinthe de tunnels, quelque part en dessous de Talabheim, et ils n'ont pas la moindre idée de la direction à prendre. Fort heureusement, Ranald sourit aux benêts et aux PJ. Tandis que ceux-ci retrouvent leurs esprits après la bagarre, ils entendent un bruit étouffé qui émane de l'une des galeries de stockage. Ils finissent par en localiser l'origine au fond de la réserve la plus éloignée, dans une barrique qui semble marmonner et bouger toute seule. Celle-ci renferme un halfling débraillé et trempé répondant au nom de Bogie Craquepot.

Bogie Craquepot



En temps normal, Bogie est un petit bonhomme plutôt jovial dont les yeux verts brillent de malice et qui adore les plaisanteries, ce qui le différencie de la majorité de ses semblables de la Brigade des tunnels du Taalbastion. Voilà plusieurs générations que la famille Craquepot est établie à Talabheim, avec quelques autres familles de halflings opiniâtres dont les lignées remontent toutes au temps où leurs ancêtres sont arrivés à l'Œil de la Forêt. Bogie a toujours eu un penchant pour l'aventure et il a fini par s'engager dans la milice. Il s'est rapidement fait remarquer grâce à sa vue perçante et à son courage inébranlable et il a été transféré dans les Terriers, où ses talents ont fait merveille. Ayant découvert des cadavres qui avaient été jetés dans une autre caverne, Craquepot était parvenu à en remonter la piste. Hartmut a réussi à le capturer en le prenant par surprise et il l'avait mis en réserve dans l'intention de le sacrifier à Khaine lorsqu'il en aurait le temps.

BOGIE CRAQUEPOT

Race : halfling
Carrière : Milicien

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	49%	30%	29%	51%	32%	35%	42%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	2	4	0	0	1

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Esquive, Fouille, Jeu, Langue (halfling, reikspiel), Métier (cuisinier), Natation, Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups puissants, Maîtrise (fronde), Rechargement rapide, Résistance au Chaos, Sain d'esprit, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), arbalète avec 10 carreaux
Dotations : uniforme

Voilà deux jours que Bogie est enfermé dans ce tonneau ; il est absolument affamé. Il n'est pas tombé de la dernière pluie et comprend en un clin d'œil dans quelle situation se trouvent les PJ. Il leur présente les choses ainsi : *« R'gardez donc, les gars, vous m'avez bien sauvé la peau, aussi vrai que j'm'appelle Bogie et j'vous en dois une. Alors voilà c'que j'vous propose : j'vous amène au Trou d'Enfer et on se sépare bons amis. Qu'est-ce que vous dites de ça ? »* Les PJ ne sont pas exactement en position de marchander et ils vont certainement accepter la proposition du halfling sans discuter. Bogie tient fidèlement sa promesse. Après avoir rapidement englouti un peu de nourriture, il s'enfonce au trot dans le labyrinthe des tunnels. Au bout d'une demi-heure d'un cheminement rapide et quelque peu désorientant, les PJ commencent à percevoir une odeur d'ordures. Cet effluve devient de plus en plus pestilentiel, jusqu'à ce que le groupe aboutisse sur un petit promontoire au-dessus de ce qui est clairement une galerie d'égouts. Le halfling leur montre une petite alcôve du doigt. *« C't'échelle là vous amènera dehors dans une p'tite ruelle du Suif. On est quittes à présent. Bonne chance, les p'tits gars. »* Si les PJ ne l'en empêchent pas, Bogie disparaît promptement. Les personnages peuvent faire leur entrée à Talabheim.

Parcours alternatifs

Si les PJ n'ont pas été impliqués dans les événements du premier chapitre, ils ont pu assister à la dégradation de la situation à Talagaad et vous pouvez jouer la détérioration de la ville au jour le jour si vous le souhaitez. Le second jour suivant l'annonce officielle de l'apparition de la fièvre grise, les marchands cessent toute visite à la ville et la pénurie de nourriture ne tarde pas à suivre. Cette nuit-là, le chemin du Sorcier est officiellement fermé.

Si certains de vos joueurs ont déjà entendu parler des skavens, vous pouvez vous amuser à utiliser ce qu'ils savent contre eux. Pour les inciter à la paranoïa, mentionnez incidemment la présence de rats énormes qui les observent depuis les toits. Au bout d'un moment, signalez-leur un spécimen particulièrement gros, qui porte une tache blanche en forme d'étoile sur l'œil, ou quelque chose de ce genre. Puis faites apparaître ce rat à intervalles réguliers, sans répit, durant tout le séjour des PJ à Talagaad. Faites-leur effectuer leurs tests de Perception avant de leur parler du rat, quels que soient les résultats qu'ils obtiennent. Le rat à l'étoile blanche est toujours là, à les guetter dans l'ombre… et il est toujours trop loin pour qu'ils puissent faire quoi que ce soit.

Si les PJ entrent rapidement en contact avec les shalléens, vous souhaiterez peut-être qu'ils rencontrent Widenhoft avant son décès et avant qu'il ait découvert ce qui a été ajouté dans l'eau. De cette manière, les événements de **La maison du guérisseur**, en page 48, auront encore plus d'impact pour eux du fait qu'ils connaissaient l'apothicaire. Vous pouvez également renforcer l'aspect dramatique de ce chapitre en rendant Nierhaus beaucoup plus paranoïaque et soupçonneux vis-à-vis des PJ. Il pourrait aller jusqu'à les accuser d'avoir assassiné Widenhoft pour le compte des skavens, leur tirer dessus ou même les forcer à le tuer ou à s'enfuir ; ils se retrouveraient alors dans la position de criminels recherchés par les autorités et n'auraient pas d'autre choix que de s'en remettre à Finch.



Leon blum (order #1627786)



– CHAPITRE III –
VOUS ÊTES DANS LA MILICE !

Où nos héros parviennent enfin à pénétrer dans l'Oeil de la Forêt pour se retrouver, sans l'avoir demandé, au service de la cité ; le véritable savoir est rare, mais les hommes habiles le sont encore plus.

Talabheim est en ébullition et les questions y sont beaucoup plus nombreuses que les réponses. Dans les rues, c'est l'effervescence et on peut voir des agitateurs à tous les carrefours ou presque, occupés à haranguer le peuple et à semer le doute sur les véritables raisons qui ont conduit à la fermeture du Taalbastion. Selon un bruit qui court, un capitaine de la garde d'élite du Taalbastion aurait été tué en essayant d'aider les malades ; selon une autre rumeur, ce même capitaine se serait suicidé en signe de protestation contre ce qu'il aurait été obligé de faire aux familles de réfugiés qui vivent de l'autre côté du rempart.

Malgré les efforts désespérés des autorités, la fièvre grise se répand lentement dans la cité. Les quartiers les plus miséreux sont les plus durement touchés, ce qui a aussitôt fait naître des accusations contre les nobles ; ceux-ci seraient bien résolus à laisser les pauvres mourir pendant qu'ils se terrent dans leurs demeures fortifiées des beaux quartiers ou dans les riches villages de la zone ouest du cratère.

Mais il y a pire ; des skavens ont commencé à s'introduire dans la cité par les antiques tunnels qui courent sous le Taalbastion. Après avoir enduré les ravages de la Tempête du Chaos, l'armée de métier n'est plus que l'ombre d'elle-même et tous les hommes valides vont être incorporés dans la milice et d'autres organisations moins officielles afin de lutter contre le nombre toujours grandissant d'incursions de la racaille mutante et corrompue.

Ah ! Oui vraiment, bienvenue à Talabheim !

LA DISCRÉTION EST DE RIGUEUR À TALABHEIM

Les PJ ont finalement réussi à s'introduire dans l'une des plus grandes cités de l'Empire, qui, de plus, est actuellement fermée afin d'enrayer une épidémie de la maladie même dont souffrent certains des PJ. Se faire prendre ne serait pas une très bonne idée. En fonction de la rapidité dont ils ont fait preuve dans la résolution des événements du chapitre précédent, ceux qui ont attrapé la fièvre grise devraient en être à une semaine de maladie à peu près ; cela signifie qu'ils souffrent de sévères crises de tremblements, mais aussi que des tavelures grises ont commencé à faire leur apparition sur leur cou et leur poitrine. Fort heureusement pour eux, ils n'ont pas été exposés suffisamment longtemps aux agents d'intensification des skavens pour que leur maladie évolue vers la version la plus virulente de la tremblote livide. Cependant, comme ils l'ignorent, ils commencent peut-être à désespérer un peu.

Leon blum (order #1627786)

Les manifestations cutanées de la maladie sont faciles à camoufler au moyen de vêtements ou d'armures couvrant le cou et, de toute façon, la plupart des résidents des quartiers les plus pauvres de Talabheim sont naturellement d'une pâleur maladive. En revanche, la toux et les tremblements sont des signes révélateurs beaucoup plus gênants, qui peuvent littéralement devenir mortels si les PJ ne sont pas assez prudents. Chaque jour, les PJ malades doivent réussir un **test de Force Mentale Assez facile (+10%)** pour parvenir à réprimer leurs tremblements devant des témoins naturellement soupçonneux tels que les Museaux, les soldats du guet de Talabheim. Selon un édit de la comtesse, tous les citoyens de Talabheim ayant contracté la fièvre grise doivent rester chez eux sous peine d'être emprisonnés aux Caves. Lorsque des visiteurs malades se présentent en ville, ils sont au minimum envoyés au Vieux Marché, dans le quartier marchand de la ville ; toutefois, selon l'humeur de celui qui les appréhende, ils peuvent également être immédiatement incarcérés aux Caves ou pire encore. En cas d'échec à leur **test quotidien de Force Mentale Assez facile (+10%)** et si un témoin les surprend dans une zone où ils ne sont pas censés se trouver (c'est-à-dire pratiquement partout en ville), les PJ feraient bien d'avoir des amis capables de les protéger en inventant une bonne histoire très rapidement (par exemple, en prétendant qu'ils ont une attaque, qu'ils souffrent de folie temporaire, etc). Si les PJ jouent leurs excuses de façon convaincante, accordez-leur la réussite, bien qu'un test de **Baratin**, **Charisme**, **Intimidation** ou même un simple pot-de-vin puisse être nécessaire. Mais dans le cas contraire, ils feraient mieux de courir vite et de savoir comment se cacher car toutes les troupes des Museaux, qui sont fort nombreuses, pourraient bientôt se lancer à leurs trousses.

Suivant le moyen utilisé par les PJ pour s'introduire dans Talabheim en passant sous le Taalbastion, ils peuvent arriver dans le labyrinthe des ruelles étroites et surpeuplées du quartier du Suif ou bien dans les « grandes » galeries confinées de la Souricière. Si le groupe comprend des PJ nés à Talabheim, ceux-ci auront une idée assez claire des dangers inhérents à ces deux endroits et sauront réagir en conséquence. Grâce à un **test de Perception Facile (+20%)**, les nouveaux venus se rendront rapidement compte que le Suif n'est pas le genre de quartier où s'aventure la milice de la ville. Quant à la Souricière et à son dédale de couloirs et de tunnels, les seuls représentants de la loi que l'on y voit parfois sont les Terriers.

Cependant, quel que soit leur point d'entrée, les PJ doivent rapidement trouver un endroit où loger. Heureusement, ils ont deux possibilités : soit ils sont originaires de Talabheim, soit ils détiennent des laissez-passer tamponnés à l'insigne du griffon bleu, qui leur accordent le droit de séjourner dans la cité pour deux semaines, et donc de s'y déplacer à leur guise et d'y trouver le logement qui leur conviendra. La principale difficulté est de trouver un gîte dans une ville hermétiquement close depuis plusieurs jours ; il vaudrait mieux pour eux s'installer dans un établissement où l'on ne pose pas trop de questions, le genre de maison où le patron se préoccupe plus de voir tomber les couronnes dans son escarcelle que de savoir d'où elles proviennent.

Les étrangers doivent effectuer un **test de Commérage Assez facile (+10%)** pour qu'on leur indique des établissements qui puissent leur convenir. Les autochtones savent déjà plus ou moins où aller. En cas d'échec au test, le groupe se retrouve dans une misérable auberge du Suif, où tout ce qui est laissé sans surveillance disparaît aussitôt et où, au moindre signe de toux ou au plus petit frisson, un informateur file avertir les autorités locales, lesquelles se présentent généralement sous la forme du gang de voyous du quartier. En cas de réussite, ils aboutissent dans une taverne d'assez bon aloi du Vieux Marché, comme l'*Auberge des Trois Pommes*, par exemple (cf. page 19) ou, s'ils ont l'air un peu plus riches, dans un hôtel modeste du quartier de la Dragonnière.

Évidemment, s'ils sont d'humeur suicidaire, les PJ peuvent refuser tout ce qui leur est proposé ci-dessus et décider de s'installer gratuitement dans un joli petit trou, dans l'un des recoins de la Souricière. Lorsque les PJ entrent dans la cité pour la première fois, lisez ou paraphrasez le texte suivant.

La cité sacrée de Taal s'éveille autour de vous tandis que vous faites vos premiers pas dans les rues de Talabheim. Les rues du Suif sont boueuses et caillouteuses, mais dans les autres quartiers la plupart des rues sont pavées de pierre noire extraite des falaises du Taalbastion. Les plus beaux bâtiments sont également faits de cette pierre. En vérité, les hautes murailles du Taalbastion dominent la cité et bien des aspects de sa vie; plus on se rapproche des falaises, plus la misère augmente. En fait, les plus pauvres vivent à l'intérieur de la paroi du cratère elle-même, dans un réseau de cavernes et de galeries grossièrement taillées auquel on donne le nom de Souricière. Les plus riches, qui vivent dans le secteur est de la cité, habitent des manoirs richement décorés entourés d'immenses parcs privés. Mais la plus grande partie de la population vit entre ces deux extrêmes.

En découvrant Talabheim, vous ne pouvez vous empêcher de remarquer les hordes de serviteurs en livrée qui vous croisent à vive allure, transportant des liasses de documents, allant et venant en direction du centre-ville, le quartier de la Loi. Celui-ci occupe le cœur de la cité et il paraît ramassé sur lui-même comme un gigantesque crapaud gris foncé. Tous les jours, venant de toutes les directions, une véritable armada de clercs, de plaideurs, d'avocats et de juges afflue vers ce quartier, car les gens de Talabheim ont une véritable passion pour les questions légales. Les citoyens de l'Œil de la Forêt sont connus pour chérir certaines lois aussi filandreuses qu'incompréhensibles avec le même amour que celui qu'ils porteraient à des animaux familiers favoris. Des magistrats itinérants arpentent les rues, rendant leurs jugements et prononçant leurs décisions en chemin.

Il est difficile d'imaginer qu'une épidémie puisse faire rage de l'autre côté des grandes portes de la ville. En vérité, la vie quotidienne de Talabheim ne semble pas perturbée outre mesure, en dépit de la fermeture du chemin du Sorcier. Les commerçants des trois secteurs qui constituent le quartier des Marchands, le Vieux Marché, la Porte Nord et la Dragonnière, continuent à travailler comme si de rien n'était. Ils semblent même bien déterminés à exercer leur métier, car ils ont encore de la marchandise à vendre et les produits frais ne manquent pas grâce aux nombreuses fermes et villages de l'intérieur du Grand Cratère.

Néanmoins, on peut tout de même percevoir une tension palpable dans l'atmosphère. À un coin de rue, vous entendez un homme se plaindre bruyamment de ce que son commerce de Talagaad doit péricliter pendant qu'il n'est pas là pour s'en occuper, jusqu'à ce que l'un de ses amis le fasse taire. Une paire de Museaux monte la garde devant une auberge aux fenêtres barricadées, fermée parce qu'un trop grand nombre de ses clients ont attrapé la fièvre grise. Au-dessus de presque toutes les portes, les gens ont accroché des roses Sabine, l'une des fleurs sacrées de Shallya.

On n'entend pas souvent les gens rire et quand cela leur arrive, leur allégresse ne dure pas longtemps.

FIÈVRE GRISE ET POINTS DE DESTIN

Une bonne partie de la tension dramatique de l'aventure s'effondre si les joueurs décident qu'ils peuvent se contenter de dépenser un point de Destin pour survivre à la maladie sans subir le moindre inconvénient. Il serait peut-être bon de rappeler aux joueurs qu'en dernier ressort, c'est le MJ qui décide de ce qui se produit lorsqu'un joueur décide d'utiliser un point de Destin.

Néanmoins, si l'un des PJ perd tous ses points d'Endurance et meurt de la fièvre grise, dites au reste du groupe qu'il a succombé à la maladie et que son corps a été jeté dans la rue pour être ramassé par les collecteurs de cadavres. Hélas, avant que le corps ait pu être récupéré par les fonctionnaires de la cité, les sbires du docteur Skell le volent afin de l'utiliser pour son grand projet. Vous trouverez tous les détails dans le **Chapitre IV**. Le PJ qui a été malade se réveille de son bref coma couché sur une dalle de granit, se sentant au mieux de sa forme, avec des caractéristiques revenues à la normale. Évidemment, il est entouré d'une quantité de cadavres, dont certains commencent à se réanimer sous forme de zombies et remuent lentement… en outre, le personnage est complètement nu…

Leon blum (order #1627786)

Après avoir trouvé un endroit où se loger, les PJ doivent encore faire quelques choix difficiles. Ils n'ont aucun moyen de savoir combien de temps dure la fièvre grise. Toutefois, d'après ce qu'ils savent du temps qui s'écoule entre le moment où la maladie se manifeste et le moment où les victimes commencent à mourir, la réussite d'un **test de Connaissances académiques (science) Assez facile (+10%)** peut leur permettre d'estimer que, si elles ne meurent pas dans les premiers jours de la maladie, les victimes réussissent probablement à s'en tirer. En conséquence, les PJ malades peuvent choisir de garder la chambre et de tenir bon jusqu'à leur guérison prochaine ; c'est probablement le plus raisonnable, car ils évitent ainsi tout risque d'arrestation. Ils peuvent aussi choisir de s'emmitoufler et de sortir avec leurs amis pour essayer de les aider à trouver un remède ou au moins quelque chose qui puisse les aider à renforcer leurs défenses contre la maladie.

Les paragraphes suivants ne sont pas rangés dans un ordre chronologique spécifique ; il s'agit simplement de la description d'un certain nombre d'événements-clefs qui se produisent lorsque les PJ commencent à interagir avec les citoyens de Talabheim et à visiter la cité. Souvenez-vous toutefois que si les personnages malades désirent se joindre à leurs compagnons, ils devront continuellement se méfier des Museaux et surtout éviter d'avoir des conversations prolongées avec des PNJ, sinon ils devront effectuer des **tests de Force Mentale Assez facile (+10%)** à intervalles réguliers pour éviter de se trahir.

AGITATEURS, ARNAQUEURS ET SHALLÉENS SOUCIEUX

Les PJ qui désirent s'exercer au Commérage pour savoir ce qui se raconte dans les rues vont avoir de quoi faire. Une soirée passée à boire dans une taverne ou un **test de Commérage** réussi leur permet d'apprendre l'une des informations suivantes :

- Au cours de la quinzaine qui vient de s'écouler, des brigades de Museaux ont fait disparaître ou fait taire un bon nombre des fanatiques hurlants qui hantaient les rues de Talabheim. Ils sont très préoccupés par les récents événements.
- Les nombreux prêcheurs de la cité ont été énergiquement encouragés à aborder des thèmes plus joyeux et plus optimistes de manière à égayer les esprits, plutôt que de s'appesantir sur des sujets démoralisants.
- La comtesse a récemment pris une mesure sans précédent : elle a diminué le droit de pinte, plus communément appelé « l'arnaque sur la bibine », et les libations sont encore plus libérales que d'habitude dans les tavernes de la cité, ce qui ne fait qu'exciter un peu plus les bavards.

Les agitateurs parcourent les rues en grand nombre. Ils excitent la populace par leurs suppositions au sujet de « ce qui se passe vraiment » à l'extérieur du Taalbastion. On parle d'un coup d'État dans l'Empire, on chuchote que Karl Franz aurait été assassiné, on prétend qu'une nouvelle armée du Chaos se serait levée et qu'elle serait en marche, descendant du nord. Toute la cité a entendu les déflagrations des canons du Taalbastion (au moment de l'insurrection des Hochlanders, voyez le **Chapitre II**), ce qui a encore fait enfler les rumeurs. Le gouvernement de Talabheim a embauché ses propres agitateurs qui sont chargés d'apaiser les esprits en répandant des rumeurs contradictoires destinées à faire savoir qu'une épidémie sévit à l'extérieur des remparts et qu'il n'y a aucune inquiétude à avoir puisque tous les citoyens de la cité sont en sécurité sous le regard de Taal.

Les affaires vont bien sur la route du Reliquaire où les Talabheimers se pressent dans l'intention de se procurer de nouveaux porte-bonheur ou des images pieuses, au cas où. Si les PJ sont à cours d'argent et s'ils sont dotés d'un sens moral à géométrie variable, ils pourraient avoir l'idée de monter une petite escroquerie en vendant à la sauvette des « artefacts authentiques » ou des objets de ce style.

Le culte de Shallya est assiégé en permanence par des citoyens de toutes classes sociales, qui implorent qu'on les aide ou exigent une assistance immédiate. Si les PJ parviennent à s'entretenir avec un shalléen, celui-ci leur paraît harassé et plus qu'effrayé. En réussissant un **test de Charisme Assez difficile (–10%)**, les PJ peuvent apprendre qu'une prêtresse shalléenne de haut rang a déclaré que la fièvre grise était l'œuvre de leur plus grand ennemi : le Seigneur de la Ruine, connu des érudits sous le nom de Nurgle, l'un des dieux du Chaos. Les shalléens ont entamé ce qui, pour eux, équivaut à des préparatifs de guerre : plusieurs délégations se sont rendues en pèlerinage jusqu'au lac du Cratère pour en ramener des dizaines de tonneaux de son eau réputée sainte afin de préparer une grande bénédiction rituelle de la cité.

L'APOTHICAIRE DAUBLER

Si les PJ ont rencontré le capitaine Nierhaus, ils se souviennent certainement de sa dernière recommandation : trouver l'apothicaire Daubler dans la cité. Les PJ qui n'ont eu aucun contact avec Nierhaus peuvent tout de même aboutir devant la porte de Daubler, car il est très connu et a une excellente réputation, même si ses services ne sont pas à la portée des plus pauvres. Un **test de Commérage Facile (+20%)** leur permet de localiser son échoppe, à la lisière de la Porte Nord et de la Dragonnière, dans le quartier des Marchands. Daubler peut ainsi s'approvisionner facilement en herbes médicinales à la Dragonnière pour fabriquer les remèdes qu'il vend à ses riches clients de la Porte Nord.

L'officine de Daubler se trouve au bout du chemin du Fer, l'une des grandes avenues de la Porte Nord. Daubler, qui est doté d'un solide sens de l'humour, lui a donné le nom de *Remèdes Antirouille*, mais la plupart des habitants du quartier l'appellent simplement *Chez Daubler*. L'officine occupe une petite bâtisse noyée sous le lierre et les roses Sabine. Tout PJ possédant la compétence **Connaissances académiques (théologie)** se souvient aussitôt que la rose Sabine est l'une des fleurs de Shallya – une rose blanche aux pétales veinés de rouge clair – qui est supposée attirer la faveur de la déesse. La devanture de l'échoppe de Daubler est ornée d'un très grand vitrail rond à la vue duquel les PJ devraient aussitôt saisir que l'apothicaire est plutôt fortuné. Un flot quasiment ininterrompu de clients entre et sort de la boutique et au moindre reniflement tout le monde prend l'air extrêmement nerveux. Les PJ devront certainement attendre un moment dans une petite salle d'attente derrière la porte d'entrée. Au bout d'un petit moment, un homme d'âge moyen, qui a l'air en excellente santé, s'approche d'eux et leur demande s'ils sont ensemble ou s'ils veulent des consultations séparées. Pour ce qui est de l'agencement intérieur, les *Remèdes Antirouille* ressemblent beaucoup à la maison de Widenhoft, mais on sent ici que tout est fait pour distraire le patient, tandis que la demeure de Widenhoft était plutôt orientée vers la recherche. Daubler conduit les PJ à son bureau et leur demande en quoi il peut les aider.

Ulthvas Daubler

C'est un homme robuste, approchant la cinquantaine, prompt au rire et qui ne craint pas de se moquer de lui-même. Il écarquille souvent ses yeux bleu vif, comme s'il était perpétuellement surpris, et il fume fréquemment une pipe à long tuyau qu'il remplit d'un tabac importé du Moot. Daubler est un individu jovial qui aime réellement aider son prochain, même s'il apprécie aussi de gagner de l'argent. Il a longuement voyagé dans sa jeunesse et a aussi bien étudié à l'université d'Altdorf que sous la férule de quelques vieilles paysannes.

Leon blum (order #1627786)

Daubler est vraiment un individu à part parmi les citoyens de l'Empire, un personnage cosmopolite qui essaye de voir le monde tel qu'il est vraiment et non comme le décrivent ceux qui se bercent d'illusions. C'est un excellent allié potentiel pour les PJ.

ULTHVAS DAUBLER

Race : humain
Carrière : Médecin (ex-Chirurgien barbier, ex-Étudiant)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	29%	36%	43%	44%	61%	42%	54%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (philosophie, science +10%), Connaissances générales (Empire), Langue (classique, reikspiel, tiléen), Lire/Écrire, Marchandage, Métier (apothicaire +10%), Perception, Soins +10%
Talents : Chirurgie, Étiquette, Grand voyageur, Intelligent, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Sain d'esprit, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : quatre potions de soins, bibliothèque remplie de livres de science et de philosophie, boutique, outils d'artisan (instruments de médecin), accessoires de calligraphie

Les PJ qui cherchaient seulement un guérisseur trouveront Daubler très bienveillant. S'ils l'abordent en lui racontant qu'ils *« ont un ami malade »*, Daubler observe attentivement l'un des PJ souffrants tout en posant des questions au sujet de la maladie dont est victime leur « ami. » Il sait déjà beaucoup de choses au sujet de la fièvre grise et il a commencé à expérimenter divers remèdes destinés à la combattre. Il recommande que le patient garde le lit, prenne des bains chauds et conserve un petit morceau de cuir à portée de main pour pouvoir mordre dedans si les tremblements devenaient trop violents. À la fin de la consultation, il leur donne une petite fiole contenant un extrait aromatique à l'odeur agréable qui permet à un PJ malade de rejouer une fois son jet sur l'échec d'un test d'Endurance contre la fièvre grise. La consultation et le remède coûtent 12 pa.

Si les PJ parlent du capitaine Nierhaus ou lui présentent les notes de Widenhoft, il leur accorde aussitôt toute son attention. Il fait même plus que cela ; il renvoie tous les patients qui attendaient leur tour en leur disant de revenir dans une heure, même si ceux-ci récriminent vertement. La première question qu'il pose aux PJ qui lui ont parlé de Nierhaus est : *« Savez-vous que le capitaine est mort ? »* Il parcourt rapidement les notes de Widenhoft avant de leur dire : *« Ces documents sont bien de la main de Gotthard. Où les avez-vous trouvés ? »* Il est choqué à la nouvelle de la mort de l'érudit. *« Gotthard a été assassiné ? Ach, c'est une terrible nouvelle. Qui a bien pu faire une chose pareille ? »* Si les PJ lui disent qu'ils soupçonnent les skavens, ils seront peut-être surpris de sa réaction. Au lieu de rejeter immédiatement cette idée, il hoche lentement la tête et leur demande pourquoi ils en sont venus à cette conclusion. *« Je pense que ce n'est pas la première fois que ces vermines tentent ce genre de manœuvres, ils l'ont déjà fait à de nombreuses reprises en vérité. Les pestes et les maladies qui apparaissent soudainement pour nous affaiblir dans les moments les plus inopportuns sont monnaie courante dans l'histoire de notre Empire. Je crains fort que les hommes-rats n'aient jeté leur dévolu sur Talabheim. »* Daubler reste silencieux un moment puis relève la tête soudainement pour regarder les PJ. *« Vous êtes passés en fraude sous le Taalbastion, pas vrai ? Non, ne me répondez pas. Je serais obligé de vous dénoncer aux Museaux. »* Il a un petit rire et secoue la tête. *« Que voulez-vous de moi ? Je vous aiderai du mieux que je peux. »* Daubler tient compte de chacune des demandes des PJ. Il est tout à fait décidé à rechercher un remède contre la fièvre grise… en fait, il a déjà commencé. Si l'un des PJ se souvient du nom du livre sur lequel travaillait Widenhoft, *La peste & les Principautés*, cette information sera d'une très grande aide pour Daubler. Son regard s'éclaire et il se précipite vers sa bibliothèque. Après une brève recherche, il en extrait triomphalement un exemplaire de cet ouvrage. Si les PJ parlent de leurs compagnons malades à Daubler, il leur fait cadeau de doses de son remède lorsqu'ils le quittent et il demande à quelle auberge ils sont descendus, afin de pouvoir les contacter en cas de besoin.



Les conséquences de cette entrevue

Nierhaus n'a pas parlé de Daubler par hasard. À Talabheim, c'est l'homme le plus capable de découvrir un remède à la fièvre grise, mais les notes de Widenhoft lui épargnent des mois de travail. Grâce à ces notes et avec les indices que lui ont apportés les PJ, il ne lui faut que quelques jours pour élucider un bon nombre de choses au sujet de la nature de ce mal. Cinq jours après sa première rencontre avec les PJ, ses expériences lui permettent de démontrer que la fièvre grise est à la fois une maladie et un empoisonnement. Il s'agit là d'une découverte inestimable pour les shalléens et tous ceux qui essayent de combattre cette maladie.



Leon blum (order #1627786)

CAMPAGNE DE RECRUTEMENT

Trois jours après l'entrée des PJ dans Talabheim, une nouvelle proclamation du gouvernement résonne à tous les coins de rues. Si vous avez correctement minuté le déroulement de cette histoire, les vociférations des crieurs publics seront peut-être les premiers bruits de la cité qu'entendront les PJ qui ont enfin réussi à surmonter la fièvre grise. La duchesse Elise, avec le soutien unanime des membres du parlement, vient de déclarer que tous les hommes valides sont tenus de se présenter au guet de la ville pour y offrir leurs services. Cet édit prend effet immédiatement. Les individus capables de verser une donation suffisante au trésor de la cité ou qui peuvent démontrer que leurs talents seraient mieux utilisés dans d'autres conditions sont les seuls à pouvoir échapper au service. Tous les autres sont incorporés, sous peine de se voir expulsés vers Talagaad où, s'il faut en croire le bruit qui court, la population se livre à présent au cannibalisme. Toutes les auberges doivent déclarer le nombre et la profession de leurs clients. Le gouvernement s'est montré extrêmement clair sur la rigueur des sanctions qui attendent tous ceux qui abriteraient des hommes valides essayant d'échapper à leurs devoirs civiques envers Talabheim.

À travers la cité, les gens ne tardent pas à donner un surnom aux hommes qui se présentent en foule aux bureaux de recrutement des Museaux ; ils les appellent « les Chiots. » La plupart sont organisés en petites unités dirigées par un Museau assermenté et on leur confie toutes sortes de tâches subalternes et déplaisantes. Lorsqu'ils se présentent, les PJ obéissants peuvent être assignés à l'une ou l'autre des tâches décrites ci-dessous et les unités changent d'affectation chaque jour. Les Museaux sont tout à fait conscients que les hommes qui se connaissent et ont des relations de confiance travaillent ensemble de manière plus efficace. Ils essayent donc de mettre les amis dans les mêmes équipes ; cela signifie que les PJ qui décident de se présenter serviront dans la même unité. Les PJ qui ont survécu à la fièvre grise et qui n'hésitent pas à montrer les marques blanches caractéristiques d'un survivant sont traités avec une déférence particulière. Leurs compagnons, Museaux ou non, les considèrent avec respect et admiration et on murmure qu'ils ont la bénédiction de Shallya. Ils sont également désignés en priorité pour les rondes de Morr.

Les rondes de Morr

Le guet de la cité est depuis toujours chargé du ramassage et de l'acheminement des corps vers le jardin de Morr où ils les confient aux prêtres du dieu de la Mort. L'épidémie de fièvre grise a notablement augmenté la charge de travail, de même que le fait qu'un certain nombre de Museaux aient été affectés à d'autres tâches, la chasse aux skavens dans les tunnels du Taalbastion par exemple, et ne soient plus disponibles pour la collecte des cadavres. C'est ainsi que les PJ pourraient passer un ou deux jours à charroyer des macchabées… un travail auquel les équipes des Chiots font tout leur possible pour échapper. Les PJ qui participent aux rondes de Morr entendent une histoire assez inquiétante : les prêtres semblent penser qu'il n'y a pas suffisamment de corps qui arrivent chez eux. Ils ne veulent pas dire par là qu'ils souhaitent voir mourir toute la population car, quoi qu'il arrive, tout le monde se présente chez Morr lorsque l'heure est venue ; ce qu'ils veulent dire, c'est que les corps collectés dans la cité sont moins nombreux qu'ils ne devraient. Un certain nombre de théories circulent à ce sujet. Cela va de ceux qui suspectent que des gardes peu scrupuleux pourraient bien jeter les dépouilles sur l'autre versant du Taalbastion dans l'intention de diminuer les risques d'épidémie jusqu'à ceux qui imaginent que les cadavres pourraient être dévorés par les hommes-bêtes. Voyez **L'art étrange du docteur Gugula Skell**, page 67 du **Chapitre IV** pour découvrir à quel endroit ont été emmenés ces cadavres manquants.

Les patrouilles des égouts

Bienvenue dans le quotidien des égoutiers. Cependant, dans le cas qui nous préoccupe, les hommes du guet savent que les rats qu'ils traquent sont sacrément gros. Une patrouille des égouts se déplace en armes, prête à tout ; les PJ sont donc d'excellents candidats pour ce travail, du fait qu'ils ont l'habitude de ce genre d'exercices. La qualité du réseau d'égouts de Talabheim varie grandement suivant les quartiers et certains secteurs peuvent se révéler difficiles d'accès pour les hommes. Sous les belles avenues du quartier de la Loi s'étendent de spacieuses galeries construites par les nains, larges et faciles à patrouiller, ce qui en fait le secteur le plus apprécié des brigades. Mais sous le Suif et le quartier des Marchands, il existe un certain nombre de tunnels naturels qui ont été plus ou moins transformés en égouts. Ces tunnels présentent de nombreux dangers. Certains souterrains remontent à des temps immémoriaux et il arrive que des portions entières de leurs plafonds s'effondrent sans prévenir. De nouveaux passages apparaissent parfois soudainement, en une nuit, et il existe peu d'individus suffisamment courageux pour avoir envie de découvrir d'où ils viennent et comment ils sont apparus. Ces tunnels ressemblent à ceux de la Souricière, qui courent à l'intérieur des murs du Taalbastion et au-dessous. En vérité, les plus longs communiquent avec les galeries inférieures de la Souricière.

Lors de leur première patrouille, les PJ devraient avoir le sentiment très net qu'ils peuvent se retrouver nez à nez avec quelque chose à tout moment. Une fois qu'ils en auront effectué quelques-unes, cependant, ils finissent par se rendre compte qu'il s'agit d'un travail relativement ennuyeux, malodorant et ingrat, mais rarement dangereux. Après deux ou trois jours de piétinement fastidieux, quand les PJ finissent par conclure qu'ils ne verront jamais rien d'intéressant dans les égouts, lancez la scène suivante :

Le seul survivant du massacre

Les PJ sont en train de patrouiller sous le quartier des Marchands lorsqu'ils entendent distinctement un bruit de course venir du tunnel qui s'ouvre devant eux. Ils ont tout juste le temps de se préparer avant de voir surgir une silhouette en haillons dans l'ombre de la galerie. Vêtu de guenilles noires et ensanglantées, le monstre à tête de rat ne s'arrête pas dans sa course ; il s'élance en courant le long de la paroi de pierre et tente de bondir par-dessus les PJ. Il paraît évident que la créature est en fuite ; même le plus bouché des PJ est capable de voir que ce skaven ne cherche absolument pas le combat… ce qui ne veut pas dire qu'ils ne doivent pas essayer de le tuer tout de même.

LE MOINE DE LA PESTE BLESSÉ

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4 (11)*	3	4	5	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (skaven) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie

Talents : Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur, Vision nocturne

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arme à une main (épée)

Dotations : guenilles encroûtées de crasse

* Ce skaven est grièvement blessé ; le nombre figurant entre parenthèses est son total de points de Blessures normal. Il n'est pas en Frénésie.

Le skaven tente de fuir. Les PJ devront donc probablement l'attaquer par-derrière s'ils veulent l'empêcher de continuer sa

Leon blum (order #1627786)

EN COULISSES : LE MASSACRE DES PESTILENS

Il est connu que les skavens sont prompts à supprimer ceux qui leur barrent le passage, quelle qu'en soit l'espèce, et les Prophètes Gris sont particulièrement réputés pour savoir se débarrasser des « outils » qui ont fait leur temps. Selon Asorak Œil d'Acier, le temps est venu pour Nelrich le Suppurateur de mettre le point final à sa dernière œuvre. Le prêtre de la peste ignore tout de cette disposition d'esprit, cependant il commence à soupçonner qu'il a été manipulé. Œil d'Acier a ordonné à ses troupes Skryre d'éliminer la plus grande partie des suivants du Suppurateur, plaçant ainsi Nelrich dans une situation désespérée, puis de le harceler de telle façon que celui-ci n'ait plus d'autre choix que de battre en retraite vers la surface en compagnie des maigres vestiges de son bataillon autrefois si puissant. La panique que ceci doit déclencher parmi la population des choses-hommes de Talabheim est exactement ce qu'espère le Prophète Gris.

Les moines de la peste découverts par les PJ ont été mis en pièces par une mitrailleuse ratling, une arme skaven portable inventée par les Skryre, constituée de multiples canons rotatifs capables de déchaîner une terrifiante pluie de balles destructrices. Ces armes explosent fréquemment à la suite d'une utilisation trop prolongée, mais c'est un faible prix à payer dans l'esprit des commandants skavens qui envoient les servants de ces armes combattre à bonne distance de leur personne. Le survivant qu'ont croisé les PJ avait été laissé pour mort et s'est réveillé plusieurs heures après l'exécution de ses camarades. Le skaven en robe ornée de runes se nommait Worthok Bilecroupie et il était (autrefois) le second de Nelrich. Les troupes Skryre n'ont pas voulu prendre de risques avec ce prêtre de la peste. Ils l'ont abattu à l'aide d'une jezzail, une arme élégante semblable au long fusil d'Hochland. Les balles des jezzails sont faites de malepierre, c'est pourquoi les fragments du projectile ont ensuite été récupérés dans la blessure.

course folle dans le tunnel. En inspectant le corps, ils ne trouvent rien d'autre que ses répugnants haillons et une lame rouillée. Un **test de Perception Assez facile (+10%)** leur permet de voir qu'on lui a tiré dessus avec une arme à feu avant sa rencontre avec les PJ.

En continuant à progresser dans le tunnel, les PJ commencent à sentir une odeur épouvantable bien avant de pénétrer dans la caverne au plafond bas dans laquelle il se termine. La réussite d'un **test de Perception** permet de reconnaître certaines composantes de cette odeur : un mélange de poudre brûlée, de sang, de pourriture et une odeur musquée impossible à identifier. Au moment où les PJ entrent dans la caverne, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

> ***Vous vous trouvez devant une scène de carnage. Aussi loin que porte la lumière de vos lanternes, le sol est jonché de cadavres de skavens et il y en a encore des dizaines dans l'obscurité. Lorsqu'ils vivaient encore, c'étaient sans aucun doute des créatures répugnantes: de nombreux cadavres montrent des signes de maladies et ont des membres bandés comme ceux des lépreux. Mais ils ne sont pas morts de maladie. La majorité des cadavres sont littéralement criblés de blessures innombrables, comme s'ils avaient été mitraillés par une légion entière de troupes impériales. Vous savez que d'autres patrouilles sont passées par à ces derniers jours, mais aucun rapport n'a été fait au sujet d'un tel massacre. Les cadavres sont froids, mais cette boucherie est toute récente.***

Un **test de Perception Facile (+20%)** révèle que la plupart de ces skavens ont été abattus alors qu'ils s'enfuyaient. Presque tous ont de petites blessures dans le dos et des plaies béantes à l'avant du corps, à l'endroit des orifices de sortie des projectiles. Il est facile de retrouver de nombreuses balles d'acier incrustées dans les chairs ou dans les murailles de la caverne, clairement des projectiles d'armes à feu. Un **test de Fouille** réussi permet de remarquer un individu bien différent des autres. Ce skaven particulier est vêtu de longues robes noires, ornées de dessins compliqués qui ressemblent à une espèce de texte runique, mais ces signes n'ont aucune parenté avec les runes des nains. Le skaven à la robe est tombé assez près de l'entrée par laquelle les PJ ont pénétré dans la caverne et on dirait qu'il a été tué d'un unique coup de couteau à la tête qui lui a transpercé l'œil droit. Grâce un **test de Perception Assez facile (+10%)**, un PJ peut remarquer que la plaie ne semble pas avoir été causée par la lame, mais paraît plutôt avoir été agrandie par celle-ci, comme si quelqu'un avait utilisé une dague pour extraire ce qui a causé cette blessure. Il n'y a rien d'intéressant à ramasser sur les autres corps. Les PJ qui s'entêtent à piller les cadavres doivent réussir un **test d'Endurance Assez Facile (+10%)** ; en cas d'échec, ils attrapent la maladie qu'il vous plaira de leur infliger. Après tout, ils sont tout de même en train de fourrager à pleines mains dans une troupe entière de moines de la peste du clan Pestilens.

En supposant que les PJ fassent un rapport sur leur découverte, aucune unité de Talabheim ne revendique la responsabilité de cette hécatombe. Si les PJ ne veulent pas en rester là, ils vont devoir rechercher des témoins à la Souricière. En menant une enquête poussée et en réussissant un **test de Commérage Difficile (–20%)**, les PJ finissent par retrouver une bande de gamins des rues qui leur jurent avoir entendu quelque chose qui ressemblait à des bruits de machinerie et des cris suraigus qui résonnaient dans les tunnels, quelques nuits auparavant. Personne n'accorde la moindre importance aux histoires de ces pauvres enfants et tout le monde y va de sa théorie jusqu'à ce que le Seigneur de chasse Ketlef Kienholtz, commandant du guet de la cité, déclare qu'en l'absence d'une explication « raisonnable », il faut bien conclure que les affreux skavens se sont entre-tués. On ordonne que les corps soient incinérés à l'endroit où ils ont été découverts et l'affaire est tranquillement étouffée.

Promenons-nous dans les murs

Recrutement ou non, les autorités de la cité sont bien conscientes des risques de mutinerie qu'elles encourent si elles obligent leurs nouvelles recrues à effectuer leurs rondes dans la Souricière, dans l'épaisseur de la muraille du Taalbastion lui-même. Mais les membres des brigades des Chiots peuvent tout à fait se porter volontaires pour participer aux rondes de la Brigade des tunnels. Les Terriers préfèrent les nains et les halflings, mais un humain très agile ou de petite stature peut également trouver sa place parmi eux. Les Terriers sont absolument débordés. Si les PJ aiment le combat, ils sont sûrs d'être servis avec la Brigade des tunnels. Au cours de la semaine qui vient de s'écouler, toutes les patrouilles ont rencontré au moins une ou deux petites bandes de skavens durant leurs rondes et plus de la moitié des Terriers ont été blessés. Lors de ces escarmouches, les hommes-rats paraissent totalement psychotiques ou complètement paniqués, sans aucune graduation entre ces deux attitudes. Vous trouverez les profils des moines de la peste en page 92.

Après avoir passé quelques jours à accomplir les diverses tâches énumérées ci-dessus, et toutes les besognes déplaisantes qu'il vous plaira d'imaginer, les PJ qui se sont présentés au recrutement seront prêts à passer au **Chapitre IV**.

Une proposition que vous ne pouvez pas refuser

Dans l'Empire, comme partout dans le Vieux Monde, il existe des gens qui estiment être au-dessus de la loi ou, du moins, suffisamment astucieux pour échapper aux attentions de ses représentants. Les autorités de Talabheim ont beau menacer des pires sanctions ceux qui refusent d'accomplir leurs devoirs civiques, certains individus préféreraient mourir qu'obéir volontairement aux ordres de l'un de ces arrivistes de noblaillons et l'un de vos PJ fait peut-être partie de cette catégorie de personnes. Les PJ qui se sont installés au Suif ont

Leon blum (order #1627786)

absolument raison de penser que la milice ne viendra pas les y chercher s'ils n'en sortent pas. C'est tout à fait exact, car les Museaux refusent d'y entrer et ne tentent même pas de patrouiller dans les ruelles sinueuses de ce sinistre endroit, en dépit des ordres du parlement.

Mais il existe d'autres puissances que celle de la noblesse.

Deux jours après que les PJ aient refusé de se présenter au recrutement de la milice, même s'ils sont très bien cachés et quelles que soient les personnes qu'ils ont soudoyées, les « maîtres » du Suif vont prendre contact avec eux. Ils entendront peut-être frapper à leur porte à l'aube ou bien peut-être leur lancera-t-on un défi dans la rue. Ils peuvent même se réveiller attachés au bout d'une mince corde, suspendus à la toiture d'un haut bâtiment, contemplant la boue de la rue qui les attend à plusieurs étages en dessous. C'est à vous de juger de la meilleure manière d'introduire cet événement, en fonction de ce qui sera le plus susceptible de frapper l'imagination des joueurs et du danger que peuvent représenter les PJ aux yeux des « autorités » locales.

Indépendamment de la façon dont ils en arrivent là, on les informe qu'en raison de la crise, ils ont le choix entre s'engager dans la milice ou travailler pour les gangs du quartier. Les membres des gangs sont peut-être des canailles, mais ils restent néanmoins de loyaux citoyens de Talabheim. Celui qui discute avec les PJ au sujet des différentes options qui s'offrent à eux est un homme de petite taille, très musculeux, qui se présente sous le nom de Worlen Aderhold. Les PJ ont peut-être déjà eu maille à partir avec les sbires des Aderhold, mais Worlen n'en fait absolument pas mention.

Tous les PJ qui sont à Talabheim depuis plus de quelques jours reconnaissent le nom d'Aderhold comme étant celui du plus puissant gang du Suif, une organisation dont les ramifications s'étendent dans toute la cité et au-delà. Si, animés d'un élan de responsabilité civique à retardement, les PJ annoncent qu'ils vont s'engager chez les Museaux, c'est parfait. Plusieurs individus très discrets les tiendront à l'œil pendant quelque temps pour s'assurer qu'ils tiennent parole. S'ils ont menti, les PJ risquent de voir leur quota de points de Destin diminuer rapidement suite à divers empoisonnements, passages à tabac et autres coups de poignard. Si les PJ déclarent qu'ils préféreraient ne pas se retrouver directement en contact avec les représentants de la loi, il n'y a pas de problème. Worlen ou l'un de ses « lieutenants » leur assignera une tâche tous les matins, des missions qui peuvent aller de : *« Surveillez c'te rue et signalez tous les types suspects que vous verrez s'balader par là »*, à *« Glissez-vous là d'sous, entre l'*Bec de Canari *et la* Lanterne Noire*… restez-là cinq ou six heures et si jamais y'a un d'ces ratons qui s'pointe, plantez-le comme y faut, compris ? »*

Tout ceci dure pendant quelques jours, puis c'est le début des événements décrits au **Chapitre IV**.

DIFFÉRENTES MANIÈRES DE PROCÉDER

Si les PJ ne sont jamais venus à Talabheim, le **Chapitre III** leur offre leur première véritable occasion de visiter l'Œil de la Forêt. Toutefois, des personnages originaires de cette région peuvent être incarnés par des joueurs qui ne la connaissent pas bien ou qui en entendent parler pour la première fois. N'hésitez pas à mettre l'accent sur les particularités et les curiosités de la vie à Talabheim, afin que ceux qui ne la connaissent pas ressentent bien l'ambiance de la grande cité. Ce chapitre se déroule sur un rythme assez lent qui vous permet de laisser les PJ se promener un peu et même connaître quelques tribulations hors scénario. En outre, c'est le dernier moment de calme relatif qu'ils connaîtront avant le maelström de catastrophes qui est sur le point de s'abattre sur Talabheim.

Les PJ peuvent même quitter Talabheim avant le début de la mobilisation. Les vertus curatives des eaux du lac du Cratère sont bien connues et les PJ qui souffrent de la fièvre grise peuvent raisonnablement penser qu'elles seront capables de les guérir. Ils entendront alors vraisemblablement parler du recrutement par les messagers qui se rendent dans tous les villages du Grand Cratère. Ils seront peut-être surpris par le profond patriotisme des autochtones à l'égard de Talabheim. Tous les hommes qui le peuvent abandonnent aussitôt ce qu'ils étaient en train de faire pour se rendre à la cité et proposer leur aide. Certains PJ faisant preuve d'un certain cynisme pourraient être tentés de s'efforcer d'échapper à l'appel mais, à moins de vouloir s'établir dans les profondeurs de la forêt de Taalgrunhaar, ils vont rapidement devoir déchanter. Les événements décrits dans ce chapitre autorisent une grande souplesse d'emploi, de façon à vous permettre de les organiser comme vous l'entendez. De cette manière, quelle que soit la durée de la période où les PJ réussissent à éviter Talabheim, vous pouvez avancer au rythme qui vous convient. Vous pouvez faire en sorte que les PJ retournent à la cité juste à temps pour se faire enrôler et envoyer en patrouille dans les égouts, ou encore sauter directement au **Chapitre V** ou **VI**. Les PJ pourraient même revenir à Talabheim pour découvrir que la ville est passée sous le contrôle des skavens !



Leon blum (order #1627786)



~ CHAPITRE IV ~ TANT QU'IL Y A DE LA VIE, IL Y A DU DÉSESPOIR...

Où nos héros sont présentés à certains notables du clan Pestilens et à leur conception originale de l'administration du voisinage, rencontre dont la douce euphorie ne le cède qu'à la découverte des patients pathétiques et patauds du docteur Gugula Skell.

Même l'abolition du droit de pinte n'a pas entièrement effacé le souvenir des tribulations des habitants de Talabheim. L'incertitude ronge et pourrit le cœur de la cité. Les rares nouvelles qu'on a de Talagaad sont navrantes : la rumeur prétend que la peste fait rage et que des flagellants frénétiques ont incendié de vastes pans du port. Malgré tous les efforts du parlement, la fièvre grise s'est installée dans les quartiers les plus pauvres et se fraye peu à peu un chemin dans la ville. La nourriture se faisant rare, on commence à parler de rationnement. Les chevaliers du Cerf ont dû réprimer une foule qui tentait de forcer les nobles du parlement à ouvrir à nouveau les portes de la ville. Si la duchesse affirme publiquement qu'elle sait qu'aucun de ses sujets ne lui ferait jamais de mal, les restes de l'armée active de Talabheim sont désormais stationnés autour du Grand Manoir.

La milice des appelés est mise à rude épreuve, car les dures journées, les nuits à rallonge et les mauvais présages sapent le moral des troupes, même quand elles sont volontaires. L'un des loyaux sergents nains de la brigade des tunnels du Taalbastion est devenu fou, abattant ses propres hommes avant de se jeter du haut de la muraille du cratère pour venir s'écraser sur le chemin du Sorcier en contrebas. Les témoins affirment que le Terrier délirait et parlait de « couinements dans sa tête » avant de sauter. Les prêtres de Morr insinuent discrètement auprès des autorités que des cadavres sont volés, bien qu'aucune enquête n'ait réussi à prouver ces assertions ni à trouver la moindre piste concernant l'identité des responsables, si tant est qu'ils existent. Et les rats de Talabheim n'ont plus peur des hommes.

IL EST URGENT D'ATTENDRE : TEMPS MORT

Les chapitres de *Terreur à Talabheim* comptent un certain nombre d'étapes où l'aventure précise que « quelques jours passent » ou « qu'une semaine se déroule sans incident ». La vie d'un soldat est souvent remplie de longues semaines d'attente, suivies de brèves journées où la tension est à son comble, lesquelles se terminent par quelques heures de combat intense, et c'est bien ce que reflète cette aventure. Les aventuriers, comme les joueurs, sont plutôt agités et il n'est point besoin d'interpréter des journées entières passées à errer sans but, à boire, à jouer aux cartes, à courir la gueuse, etc. Entre joueurs de jeu de rôle, nous qualifions ces périodes de « temps mort ». Si vous voulez que quelque chose advienne pendant ce temps, n'hésitez surtout pas. Vous trouverez bien des pistes d'aventure à explorer à Talabheim dans la première partie de ce livre, et bien des aventures déjà publiées peuvent égayer ce qui ne serait autrement qu'un long temps mort.

Leon blum (order #1627786)

IL N'Y A PAS DE FUMÉE SANS FEU

Qu'ils soient engagés dans la milice de la ville ou par une famille de criminels, une semaine ou deux de « volontariat » devraient suffire à émousser l'enthousiasme des PJ à l'égard de l'Œil de la Forêt. Si les personnages viennent d'ailleurs, ils se demandent probablement comment ils ont pu imaginer que s'infiltrer à Talabheim pouvait être une idée géniale, en ignorant de manière bien commode les ouï-dire troublants qui venaient de Talagaad. Les autochtones voient bien que Talabheim est sur le fil du rasoir et que la perspective d'émeutes dans les rues de la cité suscite une vive inquiétude chez les riches et les notables.

Un **test de Commérage** réussi révèle l'une des informations suivantes. Notez qu'un degré de réussite est susceptible de dévoiler la vérité qui se cache derrière une rumeur donnée.

Rumeurs

- Un certain nombre de jeunes plaideurs, et même quelques-uns des juges les plus libéraux, ont commencé à puiser dans les vieux registres de législation pour en citer d'antiques lois concernant le comportement à adopter à Talabheim dans le genre de situations auxquelles est confrontée la ville (**vrai**). Une loi ancienne voudrait que la ville soit dans l'obligation de payer tous les volontaires une pistole par jour (**faux** : il s'agit en réalité d'un sou).

- Les incendies allumés par les flagellants ont détruit deux quartiers de Talagaad (**faux**, bien que l'un d'entre eux ait été sérieusement égratigné).

- Le grand juge orateur Ranier Hindemith a annoncé que tous les nobles ayant des propriétés à Talabheim doivent de par la loi contribuer à la protection de leurs biens en portant les armes, sans quoi ils devront les céder à ceux qui les auront défendues. Plusieurs familles nobles ont collectivement dépensé plus de 10 000 co en frais d'avocats pour réfuter les déclarations de Hindemith, mais jusqu'ici, il semble bien que le temps soit venu pour les patriarches des familles de dépoussiérer leurs vieilles rapières (**vrai** pour les deux affirmations, aussi étonnant que cela puisse paraître).

- Les Élus de Taal ont été réquisitionnés par les Museaux. On leur a ordonné de traquer et d'exécuter les volontaires qui désertent (**faux** ; toutefois, les Élus ont accepté d'aider la milice de leur propre chef. Ils n'ont jamais reçu d'ordre dans ce sens.)

- L'armée permanente de Talabheim est stationnée autour du Grand Manoir parce que la duchesse craint une tentative d'assassinat (**faux** ; il s'agit d'un prétexte. Les soldats sont présents à cause des informations qu'a reçues la cité concernant l'imminence d'une attaque skaven.)

- On a découvert un remède à la fièvre grise, mais les nobles le gardent pour eux (**faux**, à moins que les PJ aient aidé Daubler, auquel cas la rumeur est partiellement **vraie**).

LA LUMIÈRE AU BOUT DU TUNNEL ?

Les PJ qui ont aidé l'apothicaire Ulthvas Daubler sont bien plus au courant du déroulement des tentatives de guérison de la fièvre grise que la majorité de leurs concitoyens. Une semaine environ après que les PJ ont été enrôlés à son service, le message suivant leur parvient : « *Notre affaire se déroule sous les meilleurs auspices. Venez dès que vous le pourrez.* » Un Daubler éblouissant d'enthousiasme conduit vivement les PJ aux *Remèdes Antirouille* et leur met de force des coupes d'eau-de-vie dans les mains quand ils entrent, quelle que soit l'heure. « *J'ai réussi, les amis. Et ç'aurait été impossible sans votre aide. Ce fichu fléau n'est pas qu'une maladie : c'est aussi un poison.* » Daubler donne à chacun des personnages une petite bouteille contenant un fluide sirupeux à l'odeur mentholée. « *Voilà qui devrait vous éviter les affres de la fièvre grise, les amis. J'aurais aimé en faire plus, mais cette fournée m'a déjà pris des jours. J'ai transmis mes découvertes aux shalléens. Avec un peu de chance, ils pourront accélérer la production.* » La mixture de Daubler est effectivement une sorte de fortifiant, ainsi qu'un antidote au poison. Cette potion fortifie celui qui la boit et lui confère un bonus de +40% aux tests d'Endurance effectués pour éviter de contracter la fièvre grise pendant les quelques mois à venir. Si un malade absorbe la potion, ses tremblements cessent immédiatement et ses caractéristiques reviennent à la normale en quelques heures, ce qui le guérit effectivement de la maladie. Daubler jubile à l'idée de ce nouvel espoir pour la ville et de la possibilité d'aider « ces pauvres bougres du port ». Quand les PJ finissent par s'en aller, il leur demande de rester en contact.

Si les progrès de Daubler finiront par profiter à tous, ils arrivent malheureusement trop tard pour aider qui que ce soit d'autre que les PJ dans un futur immédiat. Les shalléens n'ont pas assez de temps pour appliquer les informations de Daubler à grande échelle avant les événements de la section qui suit.

Les PJ qui n'ont jamais acquis ou utilisé les notes de Widenhoft devront affronter la tremblote livide sans le moindre remède.

VERMINIÈRE

Après une nuit passée à noyer leur ennui dans l'alcool, les personnages reviennent au logement qu'ils se sont procuré et se mettent au lit pour la nuit. Le domicile des PJ peut se situer n'importe où, depuis le Suif jusqu'au quartier des Marchands. S'ils se trouvent dans une zone vraiment dangereuse, il est tout à fait légitime de leur part d'effectuer des tours de garde, et il vous faudra donc apporter de légères modifications à la description suivante.

Partez du principe que les personnages sont tous endormis, à moins que vous n'ayez une raison précise de penser le contraire. Faites faire un **test de Perception** à chacun ; il est temps de les secouer un peu. Lisez l'encadré suivant (ou interprétez-le à votre manière) au personnage qui a obtenu le plus grand nombre de degrés de réussite, en départageant les éventuels ex aequo par un second test.

> ***Tu te réveilles au beau milieu d'un cauchemar, baigné de sueur froide, dans des draps moites. Le souvenir exact du songe t'échappe peu à peu, mais une sorte de bruissement demeure, jusqu'à ce que tu réalises qu'il vient de la rue, là dehors. Tu te lèves avec raideur et tu t'approches de la fenêtre en t'attendant à apercevoir des chats errants ou peut-être un Museau fatigué. Mais ce n'est pas ce genre de spectacle qui t'attend. Ce que tu vois, c'est une armée de skavens qui déferlent par centaines dans les rues et sur les toits des alentours.***
>
> ***Tu as moins de vingt secondes avant que les créatures ne soient sur toi. Fais-en bon usage !***

Demandez au PJ qui s'est réveillé de détailler aussitôt ses actions. Ne lui donnez pas le temps de réfléchir ; il lui faut décider *immédiatement* ce qu'il fait. En supposant que notre personnage au sommeil léger dise quelque chose comme « *je réveille les autres tout en prenant mes affaires* », lui seul a le temps de rassembler tout son équipement. Sinon, lui et tous les autres joueurs n'ont que le temps de ramasser un ou deux objets avant d'être confrontés au choix suivant : fuir ou se trouver submergés par les skavens. Souvenez-vous également que les PJ s'étaient mis au lit pour la nuit. Au mieux, ils seront en chemise de nuit, et au pire complètement nus. Il serait totalement irrationnel que l'un

Leon blum (order #1627786)

d'entre eux porte la moindre armure. Si un jouer insiste pour être en armure, dites-lui qu'il devait vraiment être ivre mort pour avoir été capable de dormir en armure et jetez les dés sur la table page 115 de *WJDR*. Si vous êtes d'humeur cruelle, vous pouvez forcer tous les humains du groupe à effectuer des **tests d'Agilité** pour retrouver des objets spécifiques dans le noir. Pour les motiver, vous pouvez faire surgir par la fenêtre un homme-rat aux babines écumantes, qui ravage la pièce à l'aide d'un fléau d'armes rouillé.

Tandis que les personnages fuient le bâtiment, des hurlements éclatent dans le voisinage. Les PJ entendent tout Talabheim qui se réveille dans la terreur. Dans les rues, derrière eux, ils voient des gens trébucher pour se faire abattre aussitôt par les skavens qui marchent d'un bon pas et massacrent tout sur leur passage en envahissant la cité. Ces skavens sont des créatures à l'aspect répugnant, des créatures infectées vêtues de sangles de cuir et de haillons pourris. L'ironie du sort veut que les derniers soldats de Nelrich le Suppurateur surgissent de la Souricière, ainsi que dans les rues des deux quartiers de Talabheim les plus proches du Taalbastion et du chemin du Sorcier : le Suif et le Vieux Marché. Selon l'endroit d'où s'échappent les PJ, ils devront soit se faufiler dans les rues sinueuses et les culs-de-sac du Suif tandis que des tirailleurs skavens leur sautent dessus, soit piquer un sprint sur les pavés du quartier des Marchands, avec les moines de la peste du clan Pestilens rugissant sur leurs talons. Quelques **tests de Capacité de Combat** peuvent être nécessaires si les PJ choisissent de s'en prendre à un ou deux hommes-rats qui se sont détachés du gros de la horde, un comportement plutôt rare chez les skavens à moins qu'ils ne soient en pleine Frénésie.

Il ne s'agit pas là d'une scène de combat pour les PJ, mais de courir pour sauver leur peau. S'arrêter assez longtemps pour combattre la horde des skavens serait un pur suicide. Tandis que tout le voisinage s'éveille à cette horreur et que les citoyens paniqués sortent dans les rues, la fuite devient encore plus difficile. Les rues étroites du Suif deviennent presque infranchissables, et si les routes du Vieux Marché sont plus larges, cela signifie simplement qu'ils y seront à la merci de meutes plus importantes. Le temps qu'il leur faudra pour échapper à l'assaut principal des skavens dépend essentiellement de leur éloignement par rapport au Taalbastion au début de cette scène. Supposez qu'il faut une dizaine de minutes de panique pour se rendre du pied du chemin du Sorcier à l'un des quartiers plus riches. Les personnages qui courent au milieu de la foule doivent effectuer un **test d'Agilité Assez facile (+10%)** à chaque minute pour éviter de s'affaler dans la rue. Un personnage qui est tombé de la sorte doit réussir un **test d'Agilité** pour se remettre debout. En cas d'échec, il doit réussir un **test d'Endurance** pour éviter de subir 4 points de dégâts tandis que la foule le piétine. Les PJ peuvent décider d'emprunter les toits. Il leur faudra trois **tests d'Escalade Faciles (+20%)** pour atteindre un toit adéquat s'ils partent du sol. Sauter de toit en toit nécessite un **test d'Agilité** à chaque fois ; en courant sur les toits et en réussissant trois sauts, ils pourront sortir de la zone dangereuse. En cas d'échec à l'un des sauts, un personnage subit 5 points de dégâts en tombant dans la rue en contrebas. Si le chemin des toits est sans doute le plus périlleux, les PJ qui l'empruntent passeront facilement l'obstacle des barricades de la ville à la section suivante.

Voici quelques exemples des diverses scènes dont les personnages pourront être témoins en fuyant vers l'un des quartiers plus sûrs de Talabheim. Vous êtes libre d'en improviser quelques-unes afin de mettre vos joueurs vraiment mal à l'aise.

- Un énorme homme-rat, drapé d'étoffes noires et vertes qui dissimulent ses traits, se tient au beau milieu du chemin du Sorcier. En guise de gardes du corps, des skavens aux babines écumantes l'entourent, armés de ce qui ressemble à des fléaux d'armes fumants. La robe de l'immense skaven est couverte de runes répugnantes qui luisent dans les ténèbres, ce qui le rend facile à distinguer même de très loin. D'après sa posture, il supervise visiblement la bataille.

- La halfling Wanda des *Trois Pommes* tourbillonne d'un balcon et d'un toit de son auberge à l'autre avec ses employés, bombardant les hommes-rats de fruits pourris.

- Une troupe de Museaux, forte d'une vingtaine d'hommes, se tient au milieu de la rue, les armes au clair. « *Attendez ! Attendez ! Ce ne sont que des rats !* », crient-ils tandis que la foule les dépasse en courant.

- Un homme emmitouflé dans une sorte de fourrure se tient debout sur un toit, des flèches tout autour de lui. Il les tire calmement sur les skavens qui s'approchent trop des humains qui fuient dans les rues. Mais lui aussi finit par être submergé par les dizaines d'hommes-rats qui escaladent les murs de son bâtiment sans difficulté.

Les barricades

Tandis que les PJ s'approchent des quartiers plus sûrs, ils découvrent à leur grand dam que des barricades ont déjà été érigées en travers des rues, isolant les deux quartiers les plus pauvres. Pendant qu'ils sont en train de vérifier que les rues sont désormais infranchissables, une volée de flèches très dense passe par-dessus la barrière, frappant humains et skavens. Des soldats de la milice armés de lances se tiennent aux barricades, pourfendant quiconque s'en approche sans se soucier des supplications de la foule. Il est évident que les PJ doivent trouver un autre moyen de se tirer d'affaire. Notez que dans la confusion qui a suivi leur fuite, les PJ ont pu être séparés, ce qui signifie que dans cette course nocturne pour la survie, on joue chacun pour soi.

Les PJ qui ont déjà emprunté les toits sont en meilleure position pour éviter d'attirer l'attention des gardes des barricades. Ces personnages doivent effectuer un **test de Dissimulation Assez facile (+10%)** contre la moyenne de Perception des soldats (38%) s'ils veulent descendre au sol et se fondre discrètement dans Talabheim. Aucun test de Déplacement silencieux n'est requis car les hurlements de la foule couvrent tous les bruits que peuvent faire les PJ. Tout PJ qui échoue est la cible d'une attaque à l'arc long (CT 44%) et doit trouver un autre chemin s'il ne veut pas finir transformé en porc-épic.

Leur service dans la milice lors des dernières semaines pourra s'avérer utile aux personnages, car ils ont la possibilité d'emprunter la voie souterraine passant par les égouts, sous les barricades. Les autorités de la ville ont prévu cette possibilité (ce sont des hommes-rats qu'on combat, après tout) et placé des soldats à des endroits-clefs des tunnels, mais si les PJ font rapidement route vers l'est ou l'ouest pendant un peu plus d'un kilomètre et demi, ils pourront s'en sortir. Traverser les tunnels des égouts sans y être préparé, probablement sans éclairage et en s'attendant à tout instant à voir surgir des skavens, est une expérience traumatisante, qui nécessite un **test de Force Mentale Assez facile (+10%)**. Un PJ qui rate son test ne peut se résoudre à courir avec insouciance dans les ténèbres où les hommes-rats évoluent comme des poissons dans l'eau.

Enfin, les PJ peuvent choisir un bâtiment près des barricades et tenter de tenir leurs positions. Les volées de flèches des soldats de Talabheim finiront par repousser les skavens, tout en tuant un grand nombre d'hommes, de femmes et d'enfants. Les PJ qui choisissent cette solution verront se lever le soleil, mais tous doivent réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** au matin s'ils ne veulent pas gagner 1 point de Folie. Ils doivent également réussir un **test d'Endurance Facile (+20%)** sous peine de contracter la fièvre grise.

Considérez que tout autre plan échafaudé par les PJ a des chances de succès raisonnables, sauf s'ils tentent de s'attirer les bonnes grâces des soldats, lesquels ont reçu des ordres stricts ; ils ont interdiction de parler à quiconque se trouve de l'autre côté des barricades, sous peine de s'y retrouver eux-mêmes expulsés.

Pendant que vous dormiez

Des PJ argentés auront peut-être trouvé un logement ailleurs que dans les quartiers les plus pauvres. Ils auront une tout autre expérience de cette nuit atroce. Un sergent des Museaux qu'ils connaissent bien vient frapper aux portes de leurs chambres et leur ordonne de s'habiller à l'instant. Ils sont poussés dans les rues en direction de barrières de bois érigées en toute hâte. Autour d'eux se trouvent des représentants de toutes les troupes armées de Talabheim, depuis une grosse escouade de soldats de l'armée régulière – dont la plupart semblent aussi fatigués que les PJ – jusqu'à un petit contingent de chevaliers du Loup Blanc. Le chef de ces

Leon blum (order #1627786)



derniers est occupé à se plaindre qu'on devrait le laisser passer les barrières pour se battre.

Les PJ qui réussissent un **test de Commérage Facile (+20%)** entendent les soldats raconter que des espions ont informé récemment les autorités de la ville que les hommes-rats s'apprêtaient à lancer un gigantesque assaut. S'ils demandent l'identité des espions, on ne leur répond que par des haussements d'épaules. Talabheim a donc préparé les matériaux nécessaires à l'érection rapide des barricades, en espérant que tout irait pour le mieux. Le général Mannfred Schultz, du Conseil des chasseurs, arrive en palanquin devant la foule des soldats (il est toujours en convalescence après ses blessures subies dans le nord). Il fait un bref discours, louant les soldats et les exhortant à résister pour Talabheim. Les barricades doivent tenir bon ; on ne peut permettre aux hommes-rats de pénétrer plus avant dans la cité sacrée de Taal. Tous ceux qui se trouvent de l'autre côté des barricades sont susceptibles d'avoir la fièvre, et si ce n'est pas le cas, ils la contracteront bientôt. Sur ces mots, les innombrables archers prennent position. Les PJ se voient confier des lances, et on leur dit que les soldats de divers corps d'armée se relayeront aux barrières. Ils ont pour ordre de tuer quiconque, homme ou créature, tentera de passer le barrage, sans exception, en raison de l'immense risque d'infection qu'ils apportent avec eux.

C'est une sinistre nuit pour les PJ, une nuit dont le souvenir les hantera lors des suivantes. Tout PJ qui s'est tenu aux barricades doit effectuer un **test de Force Mentale** au matin pour éviter de gagner 1 point de Folie en contemplant le carnage de ses concitoyens auquel il a participé.

Mais les barricades ont tenu bon.

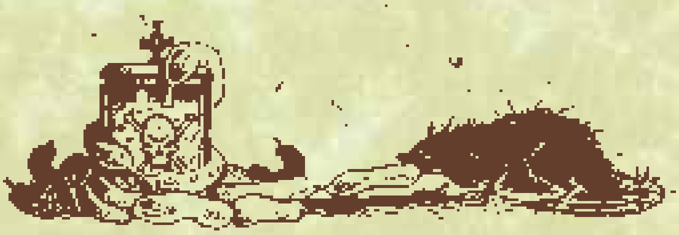
Le jour d'après

Les hommes-rats infectés se sont emparés de deux quartiers de Talabheim, de quelques zones de la Souricière et d'une partie du chemin du Sorcier. Des messages par signaux issus de la garnison du chemin du Sorcier indiquent que les skavens n'ont pas réussi à s'infiltrer dans les niveaux supérieurs de la forteresse, mais qu'ils contrôlent apparemment la herse et tout ce qui se trouve en dessous. Toutefois, le reste du peuple de la cité l'ignore. Quand des citoyens hystériques assaillent le Grand Manoir le lendemain, exigeant de la comtesse qu'elle fasse quelque chose pour régler le problème skaven, des messagers en livrée transmettent la nouvelle politique officielle. Les hérauts révèlent qu'un certain nombre de bandes d'hommes-rats sont en fait remontées depuis les égouts de la ville et ont remporté par chance une victoire contre les miséreux du Suif et ces bons à rien de voyageurs du Vieux Marché. Mais que pouvait-on attendre de gens aussi peu entraînés, mal équipés et lâches ? Ce n'est pas comme si la milice de la ville s'était souciée de patrouiller dans le Suif ; il n'y avait aucun soldat pour arrêter les skavens, c'est la vérité. Toutefois, la situation est maintenant différente. Déjà, des Élus de Taal ont été désignés pour se rendre au Taalbastion afin de requérir l'aide du Talabecland et d'Altdorf. La comtesse et le parlement demandent en particulier le soutien de plusieurs des unités d'élite de combattants des tunnels nains, afin de nettoyer les souterrains du Taalbastion une fois que les hommes-rats auront été balayés de la surface. À l'instant même, les forces armées de la ville planifient une contre-attaque massive pour repousser la vermine dans son repaire, et ainsi de suite…

Il y a quand même un peu de vrai dans tout ça ; on a envoyé chercher de l'aide. Mais les troupes stationnées aux barricades n'ont pas l'air d'être prêtes à participer à une contre-attaque dans l'immédiat, en particulier parce que les maisons des riches et des notables n'ont pas été menacées par l'attaque des skavens. Les quelques citoyens habitant hors des quartiers pauvres et qui ont des parents, des amis ou des affaires dans les quartiers affectés se plaignent toujours, exigeant que des mesures soient prises immédiatement, mais comme ils forment une petite minorité, on les ignore complètement. Toutefois, toutes les parties impliquées débattent beaucoup de la marche à suivre. L'un des chefs des chevaliers du Cerf, nommé Reinhold, suggère d'aller chercher de la poudre explosive dans la Carrière sud et de faire sauter certaines portions du Suif – qui ne manqueraient probablement à personne, selon lui – pour monter une attaque surprise. C'est là une proposition que vos PJ devraient assurément entendre, car elle aura une certaine importance dans le chapitre final de cette aventure. Si la clameur étouffe rapidement cette proposition de faire sauter la ville, on commence à suggérer l'utilisation d'un incendie contrôlé. Malheureusement, tous ces plans de contre-attaque sont repoussés au lendemain tandis que se lève un vent mauvais sur la ville, et que l'air s'emplit de relents de putréfaction. Le gros des troupes de Talabheim et un bon nombre de civils montrent bientôt les symptômes de la fièvre grise (la version de base). En deux jours, les PJ découvrent qu'ils sont les seuls membres sains des forces armées de Talabheim, un élément qui prendra une importance primordiale dans la section suivante.

Les PJ auront probablement besoin de nouveaux logements, ce qui est relativement facile à trouver. Les habitants de Talabheim ouvrent leurs cœurs et leurs portes à leurs concitoyens, permettant aux désespérés de rester avec eux jusqu'à ce que la ville soit sortie de ses tribulations.

Un certain nombre de tavernes et d'auberges fournissent le gîte à tout un chacun, et ce, à des tarifs extrêmement modestes. Nul ne pose de questions à ceux qui ont réussi à s'échapper des quartiers perdus après que les barricades ont été érigées. Tout le monde pense que si un individu a réussi à s'en sortir une fois les rues bloquées, il est soit très chanceux, soit incroyablement dangereux, et que de toute façon, mieux vaut ne pas lui chercher des poux dans la tête. Laissez une journée aux PJ pour s'installer et commencer à faire le point sur la situation avant que les premiers zombies n'apparaissent.



Leon blum (order #1627786)

L'ART ÉTRANGE DU DOCTEUR GUGULA SKELL

Quand les diverses forces armées de Talabheim commencent à succomber à la fièvre grise, le parlement enrôle désespérément toutes les personnes valides qu'il peut trouver. Le gouvernement accorde une amnistie globale pour les méfaits passés, comme le fait d'avoir évité la conscription, et si les PJ ont jusqu'ici réussi à échapper à l'enrôlement – en se cachant dans le Suif, par exemple – il est probablement temps de sortir de l'ombre. Les nobles rassemblent leurs ressources pour offrir la somme sans précédent de 2 co par semaine à tout guerrier sain de corps, et offrent des gages inférieurs mais tout aussi généreux à ceux qui font preuve d'autres talents utiles. Un certain nombre de gamins des rues sont recrutés pour transmettre les messages, ce qui laisse les crieurs publics libres de se livrer à d'autres tâches. Si les personnages répondent à l'offre de la cité, ils se retrouveront bientôt en patrouille. S'il est désirable de maintenir l'ordre et la paix, Detlef Kienholtz, commandant en chef des Museaux, insiste clairement sur le fait que le plus important devoir des PJ consiste à garder les yeux ouverts pour déceler d'éventuels espions skavens. Les PJ qui choisissent d'ignorer les besoins de Talabheim ne seront tout simplement pas payés pour les services qu'ils peuvent avoir rendus auparavant.

Dans la soirée, deux jours après l'Infestation (le surnom que les citoyens de Talabheim ont rapidement donné à l'invasion des quartiers pauvres par les hommes-rats), les PJ entendent des cris qui résonnent sur les pavés. Au coin de la rue, ils sont témoins d'un hideux spectacle ; trois hommes presque nus en train de molester un jeune homme, lequel tente de défendre une jeune fille qui se tient derrière lui. Celle-ci hurle à s'en déchirer les poumons car, à coups de dents, l'un des assaillants est en train d'arracher de gros morceaux de chair sanglante au bras du jeune homme aux élégants atours. Si les PJ font quoi que ce soit qui signale leur présence, deux assaillants se retournent pour leur faire face, tandis que le troisième continue à mâchonner le jeune homme. Si les PJ s'annoncent en pourfendant l'un des attaquants par-derrière, ils disposent d'un round gratuit d'attaques sans représailles.

Quand les silhouettes se retournent, faites effectuer à chaque PJ un **test de Force Mentale Facile (+20%)** pour éviter de gagner 1 point de Folie en raison de l'apparence hallucinante des zombies. Tous trois ne portent pour tout vêtement qu'un pagne de lin blanc. Les orbites du premier sont dépourvues de globes oculaires, mais des yeux clignent en lieu et place de ses tétons. Ses orbites vides ont été remplies par des morceaux de verre bleu finement ciselés. Les yeux du second zombie – ses *six* yeux – émettent une lueur rouge sourde, et ses deux mains ont été remplacées par des crânes ricanants qui claquent et grincent des dents à mesure qu'il avance. Le troisième zombie, actuellement occupé à mordiller le savoureux éphèbe, est recouvert d'inscriptions curieuses et d'une série de doigts qui ondulent de son pied gauche à son épaule droite en courant sur sa poitrine. Tous trois ont des ongles démesurés et aiguisés qui leur servent de griffes.

ZOMBIES DE LA PESTE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	35%	35%	10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : —
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :

- *Contagieux* : tout personnage dont le total de Blessures est réduit à 3 ou moins par un zombie de la peste doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être infecté par la fièvre grise.
- *Dénué de conscience :* les zombies sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Lent* : les zombies sont infatigables, mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Dotations : pagne

Les zombies de la peste ne font pas de quartier, mais ce ne sont pas des combattants très imaginatifs. Une fois que les PJ se seront débarrassés des morts-vivants, les jeunes amoureux qu'ils ont secourus leur en seront très reconnaissants, quoique particulièrement pressés de quitter les lieux pour bénéficier de soins. Le jeune homme se nomme Sebastian Ottweiler. Il raconte qu'il était sorti se promener avec sa fiancée, Marlies, quand les zombies ont jailli des ombres et les ont attaqués. Aucun des deux amoureux n'a la moindre idée d'où ils peuvent bien venir.

Pas besoin d'être prêtre ou sorcier pour savoir que les corps des zombies ont été modifiés. Un **test de Connaissances académiques (science)** révèle qu'un expert a suturé les divers éléments supplémentaires, ce qu'un PJ doté du **talent Chirurgie** réalisera sans même lancer les dés, en observant attentivement les cadavres. Dans le cas fort improbable où un PJ aurait la compétence et désirerait examiner les corps en détails, un **test de Connaissances académiques (nécromancie) Assez facile (+10%)** révélera que les marques sur le corps et les yeux de verre bleu sont des citations et des références à l'infâme *Liber Mortis* du légendaire nécromancien Van Hel. Un **test de Connaissances académiques (magie) Difficile (–20%)** le révèle également.

De plus, une sorte de rune semble imprimée en épaisseur sur la cheville droite de chacun des zombies. Elle ressemble à un G stylisé, contenant peut-être également une autre lettre et quelques fioritures. Aucun des PJ ne reconnaît le symbole, quelles que soient leurs compétences. Finalement, un **test de Connaissances générales (Empire) Facile (+20%)** indique que les pagnes de lin que portent les zombies sont – voilà qui est curieux ! – d'une qualité que ne renieraient pas les nobles les plus regardants. Si les PJ n'ont cure des problèmes d'autrui,

EN COULISSES : LES PIONS SE DÉPLACENT

Le Prophète Gris Asorak Œil d'Acier est fier de son ingéniosité. Nelrich le Suppurateur a agi à point nommé, s'emparant d'une partie de la ville, ce qui a suffi à effrayer les choses-hommes et à les forcer à appeler à l'aide, sans toutefois les paniquer outre mesure.

Pour ajouter à la confusion, Œil d'Acier a activé l'un de ses agents-clefs à Talabheim, un individu qu'il prépare depuis des années pour les jours à venir. Gugula Skell a attiré l'attention du Prophète Gris il y a des années, quand un assassin du clan Eshin placé sous ses ordres lui a rapporté qu'une jeune femme achetait en secret des cadavres pour les disséquer et pratiquer des expériences interdites. Œil d'Acier envoya donc ses agents fournir régulièrement l'artiste en herbe en matériaux pour son œuvre, et il s'assura même qu'elle reçoive une copie complète du célèbre chef-d'œuvre de Van Hel consacré à la nécromancie, le *Liber Mortis*. Quand elle découvrit qu'elle s'était acoquinée avec les légendaires skavens, il était bien trop tard pour renoncer à ce marché, et aujourd'hui, elle ne s'en soucie pas. Œil d'Acier savait depuis des années qu'un nécromancien serait utile, et le jour est venu pour elle de payer enfin sa dette. Le Prophète Gris a ordonné à Skell de lâcher ses créations dans Talabheim, qui en ignore tout, et elle s'est exécutée à regret. Il s'agit juste d'un autre moyen de distraire les hommes-choses tandis que le Prophète Gris prépare les prochaines phases de son assaut.

Leon blum (order #1627786)



Les PJ peuvent se jeter dans la mêlée et repousser quelques zombies de plus si vous le désirez, mais au moment où ils entrent dans la bataille, les vivants ont déjà le dessus. Une vive acclamation éclate quand le dernier mort-vivant s'affale, et les PJ ont le temps de faire le point sur la situation. Le jeune homme, visiblement prêtre de Morr, s'approche d'eux et se présente sous le nom de Paul van Soleck. Les personnages capables de réussir un **test de Connaissances académiques (théologie) Facile (+20%)** reconnaissent instantanément ce nom, qui est celui du plus éminent membre vivant de l'ordre des Augures de Morr de tout le Vieux Monde, bien qu'il ne soit encore âgé que de quinze ans. Un par un, il fixe les personnages en silence, sans ciller, ignorant toutes les questions pendant un moment avant de dire brusquement : « *Ce n'est rien du tout. Une démonstration. Une diversion. La véritable épreuve aura lieu bien assez tôt. Fuyez quand vous y serez contraints, combattez quand vous le pourrez. Ces cadavres sont marqués du sceau de l'orgueil. La marque d'un artiste. Elle a pris la danse de Van Hel trop au pied de la lettre, je crois. Et c'est elle, désormais, qui danse pour Œil d'Acier. Peut-être finirons-nous tous comme elle.* » Il éclate d'un rire discordant, une seule fois, avant de se retourner et de s'en aller rapidement. Il ignore tout ce que diront les personnages tandis qu'il se retire. Les PJ qui tentent de le rattraper ont immédiatement le pressentiment qu'il s'agit d'une très mauvaise idée, bien qu'ils ne sachent pas consciemment pourquoi.

Les zombies de la butte sont identiques en tout point aux morts-vivants que les personnages ont combattus un peu plus tôt. Aucun des autres combattants n'a grand-chose à ajouter, bien que les Museaux fassent mention du fait qu'on a aperçu des zombies dans tout Talabheim. « *D'abord l'Infestation, et ensuite ça. C'est comme si Taal nous avait abandonnés.* » Si aucun des PJ n'a la puce à l'oreille, l'un des Museaux dit quelque chose comme : « *Au moins nous avons une petite idée de l'endroit où disparaissaient tous ces cadavres, hein ?* ». N'ayant rien d'autre à apprendre ce soir, les PJ peuvent finalement rentrer se coucher.

Au matin, les PJ apprennent que même en plein jour, les zombies portant la maladie rôdent dans les rues de Talabheim. Un **test de Commérage Assez facile (+10%)** révèle que la majorité des morts-vivants repérés ont été rencontrés dans les quartiers du nord et de l'est de la cité. Si les PJ décident de suivre la piste des étranges marques sur la cheville des zombies et de la remarque sibylline de van Soleck, ils devront s'adresser à un noble érudit. Il faut espérer qu'ils aient fait une copie, fût-elle médiocre, de la marque, afin de pouvoir la montrer. Heureusement, le triste état de l'armée de Talabheim et une ancienne loi fortuite ont amené un bon nombre de membres de la noblesse à prendre les armes, sans parler des divers ordres de chevalerie. Les personnages qui se renseignent autour des barricades se voient renseignés par un affable jeune chevalier du Cerf, qui leur propose de tenter leur chance au quartier de la Loi. « *Je n'ai jamais vu une marque d'artiste telle que celle-ci. Mais je sais qu'on est censé tenir un registre dans les livres de la cité. Mais il vous sera peut-être encore plus difficile de mettre la main dessus que de combattre les morts-vivants, les amis. Bonne chance à vous.* » Les personnages ne sont pas obligés de suivre la piste des marques. Dans ce cas, ils passeront simplement une autre soirée à repousser ces zombies dont le maître est si… créatif.

ils entendront bien plus de cris qu'ils ne devraient venant de divers quartiers de Talabheim, et penseront sérieusement à se calfeutrer derrière une porte bien renforcée jusqu'au matin.

Un **test de Pistage Difficile (–20 %)** révèle quelques traces de pieds nus dans la poussière de la route. Les traces mènent les personnages vers l'est de Talabheim avant de disparaître dans l'obscurité. Tandis que les PJ suivent la piste ou décident de ce qu'ils vont faire ensuite, l'un des gamins récemment employés par la ville se précipite vers eux. Il essaye de délivrer son message au plus vite, mais n'y parvient pas, tout essoufflé qu'il est. Au bout de plusieurs tentatives, avec quelques encouragements et beaucoup de gestes de sa part, il arrive à cracher : « *Des zombies !* (souffle) *Plein !* (souffle) *La butte des Doctrines !* » Les PJ entendent des cris et les sons étouffés d'un combat quand ils arrivent à l'orée du Taalgarten. Lisez le paragraphe suivant ou interprétez-le au moment où les personnages arrivent à la butte.

Le spectacle qui vous attend lorsque vous émergez des bosquets du jardin et levez les yeux vers la butte des Doctrines est une scène de chaos. Des zombies d'aspects variés, tous différents, marchent sur la colline brillamment éclairée, assaillis par des myriades d'individus aux atours de prêtre, et les attaquent à leur tour. Là, un prêtre portant la comète bifide de Sigmar abat un marteau de guerre sur une jambe tendue, faisant choir un zombie à quatre bras au sol. Ici, un trio d'initiés portant l'insigne de Taal est repoussé par un hideux mort-vivant formé de deux torses dépourvus de jambes et reliés par la taille. Une escouade de Museaux taille un zombie en pièces pendant que l'un d'entre eux est en train de se faire démembrer.

Au moment où vous atteignez le pied de la colline, un jeune homme vêtu d'une robe noire marche sur la butte. Même à cette distance et dans l'obscurité, vous apercevez l'éclat bleu étincelant de ses yeux saphir. Il descend du monticule, touchant les zombies d'un air absent au passage. Chacun d'entre eux tombe silencieusement en poussière dans son sillage.

Il manque le tampon sur votre formulaire…

Le quartier de la Loi ressemble fort à une ruche obscure. Des avocats, des juges et des greffiers vêtus de noir s'affairent çà et là, les plus influents entraînant à leur suite toute une ribambelle de coursiers en livrée qui se détachent parfois du groupe pour partir effectuer une mission. De solides bâtiments gris formés d'énormes blocs de granit arrachés au Taalbastion dominent les PJ. Le quartier de la Loi a été conçu et bâti pour que les hommes s'y sentent petits et insignifiants devant la puissance de la loi. De l'aveu de tous, les architectes ont atteint leur objectif.

Si les personnages cherchent à se renseigner, on les envoie au Registre central, au cœur du quartier de la Loi, près de la cour qui abrite l'Obélisque des Lois. Le Registre central est composé d'un très grand

Leon blum (order #1627786)

bureau dans lequel un petit homme au teint pâle est assis à un énorme secrétaire. Une file d'une bonne trentaine de personnes s'étire devant le bureau du petit homme. En y regardant de plus près, les PJ remarquent immédiatement que la majorité des occupants de la file sont des gamins des rues. Tandis qu'ils sont en train d'intégrer cette information, un couple d'enfants s'approche d'eux. « *Bien l'bonjour messeigneurs. Quelle belle journée. On garde vot' place pour un seul petit sou.* » Les PJ voudront sans nul doute savoir combien de temps ils risquent d'attendre. Le plus vieux des gamins jette un coup d'œil à la file et répond : « *Oh ! Je dirais cinq bonnes heures.* »

Ainsi commence l'odyssée des PJ dans l'univers législatif affreusement procédurier de Talabheim. Qu'ils attendent eux-mêmes ou laissent les gamins le faire à leur place, ils se retrouvent en tête de file quelque quatre heures plus tard. L'employé leur demande s'il peut faire quelque chose pour eux d'un ton qui laisse entendre qu'il est au paroxysme de l'ennui. Leur demande d'accès aux registre des artistes suscite un haussement de sourcil et la réponse suivante : « *Je crois que ce registre particulier compte plus de soixante-dix volumes, qui remontent à la fondation de Talabheim. Quel volume voulez-vous consulter ?* » Quelle que soit la réponse des PJ, il acquiesce, leur tend un morceau de parchemin et leur dit : « *Il vous faut une autorisation signée de votre officier supérieur. Assurez-vous qu'il signe bien ici et là. Ensuite, faites tamponner ce formulaire dans le Hall des greffes avant de revenir ici.* » En cas d'éclat de voix, il se contentera de hausser les sourcils et les épaules en répondant : « *Je n'y peux rien, messeigneurs. C'est la loi.* »

Quoi que fassent les PJ, ils n'arriveront jamais à satisfaire les exigences des employés du quartier de la Loi. Mesurez le niveau de frustration de vos joueurs en conséquence, et poussez-les au bord de la folie par de constantes requêtes de suppléments de documentation. S'ils réussissent à remplir toutes les conditions, légalement ou grâce à une contrefaçon, l'employé leur dit qu'une des signatures a déteint et qu'elle est illisible, et il en exige une nouvelle, à moins qu'il ne déclare qu'ils ont le mauvais formulaire – quand bien même c'est lui qui le leur a donné. Au moment où les PJ s'apprêtent à étriper l'employé, indiquez au PJ doté de la meilleure perception qu'il remarque un G stylisé au pied d'une statue représentant la torture d'un scélérat tourmenté. Le monument se tient juste à l'extérieur du Registre central. S'ils posent des questions sur la statue, un juge qui passe leur répond immédiatement : « *Ah ! Oui, c'est une des œuvres du docteur Gugula Skell. Pas la meilleure, mais elle fait son effet. Quoi ? Oh ! Bien sûr, elle vit à Talabheim. Dans le quartier Châtelain, je crois.* »

Y a-t-il un médecin dans la ville ?

En effet, le docteur Skell habite dans le quartier Châtelain. Son vaste domaine est stratégiquement placé sur la route principale qui mène au jardin de Morr. Ces dernières années, un certain nombre de cadavres qui étaient en route pour leur dernière demeure ont fait un léger détour dans l'immense caverne située sous ses fondations. Au début, il n'y en avait pas assez pour qu'on le remarque, et c'étaient des individus qui ne manqueraient à personne. Au cours des derniers mois, l'opération s'est remarquablement accélérée. Il est hautement probable que les prêtres de Morr ou l'un de leurs agents auraient fini par la prendre sur le fait, mais elle avait abandonné volontairement toute prudence : son mécène, Asorak Œil d'Acier, l'avait assurée que le temps était compté pour ceux qui risquaient de troubler son travail, et qu'il contrôlerait Talabheim bien avant qu'ils ne la découvrent.

Il suffit que les PJ demandent leur route à quelques individus du quartier Châtelain pour qu'on leur désigne la demeure de Skell. Un **test de Commérage Assez facile (+10%)** révèle que le Dr Skell, après des années passées à soigner les nobles les plus riches de Talabheim, ne pratique plus en tant que médecin. Toutefois, elle est devenue mécène et est connue pour le soutien qu'elle apporte aux artistes locaux. Ces temps-ci, elle s'est plus ou moins isolée. Un degré de réussite supplémentaire en Commérage permet également de savoir que si elle jouit d'une bonne réputation dans le quartier, on l'aperçoit désormais rarement en société, excepté lors d'un ou deux des plus importants événements artistiques chaque année. Apparemment, elle souffrirait d'une affection de la peau qui l'empêche de s'exposer au soleil.



Le manoir de Skell ne diffère pas particulièrement de ceux du quartier, du moins de l'extérieur. Il s'agit d'un bâtiment somptueux à deux étages, pourvu d'un jardin entouré d'une enceinte. L'arrière-cour a plusieurs portails qui permettent aux passants de voir à l'intérieur. Le jardin n'est pas aussi bien entretenu que la majorité de ceux du voisinage, et près des murs, une légère odeur de fleurs âcres flotte dans l'air. Un **test de Perception Très facile (+30%)** révèle qu'il s'agit du lourd parfum de lilas pourris, qui pourrait facilement couvrir la puanteur de quelques cadavres. Quelle que soit leur insistance, personne ne répondra aux personnages s'ils frappent à la porte. Un **test de Connaissances académiques (droit) Facile (+20%)** indique que les personnages, en raison des marques suspectes sur les zombies, sont en droit de pénétrer dans le manoir du docteur Skell par la force. La prudence voudrait qu'ils appellent des renforts, voire qu'ils tentent de trouver un ou deux répurgateurs. Cependant, les PJ doivent bien être conscients, à ce stade, que la cité dispose de bien peu de soldats en forme. Par ailleurs, les preuves dont ils disposent pour le moment, quoique fort suspectes, sont indirectes, et Talabheim est une ville très à cheval sur la loi.

Si les PJ décident d'agir, pénétrer dans le manoir de Skell est très facile ; un ou deux coups bien portés suffisent à ouvrir la porte de devant. L'intérieur est spacieux et meublé avec goût, mais on n'y trouve rien qu'on ne s'attendrait à découvrir dans la demeure de n'importe quel médecin. Un petit cabinet de travail contient quelques livres de médecine rédigés en classique ou en reikspiel, et quelques autres consacrés aux arts et écrits en tiléen, mais rien d'occulte. Un **test de Fouille Difficile (–20%)** révèle toutefois un placard truqué dans le salon du docteur. Le fond a été astucieusement conçu pour coulisser et révéler un escalier aux marches grossièrement taillées. L'escalier descend dans des profondeurs d'un noir d'encre, et il est peu probable que les PJ aient des torches. Une fois qu'ils ont trouvé une source d'éclairage, ils peuvent descendre. Le couloir sombre s'enfonce profondément à près de dix mètres sous le niveau de la rue et conduit à une salle circulaire. Contrairement au grossier tunnel qui y mène, la pièce semble avoir été taillée d'un seul tenant dans la roche. Il s'agit d'artisanat nain, cela saute aux yeux, mais un **test de Métier (maçon)** ou d'une autre compétence adéquate révèle que la salle est antique, si vieille qu'elle ne peut avoir appartenu qu'à l'Undgrin Ankor.

Une table unique, faite d'un large morceau de pierre blanche, sans doute d'albâtre ou de granit, se dresse au centre de la pièce. Elle est couverte de ce qui ne peut être que de vieilles taches de sang. Un énorme lustre supportant des chandelles est suspendu au-dessus de la table par une chaîne de fer enroulée autour d'un poteau situé près de l'entrée. Plusieurs autres tunnels partent de la pièce et s'enfoncent dans les ténèbres. Toute une série de placards est disposée de l'autre côté de la pièce. Ils sont remplis d'un vaste éventail d'instruments chirurgicaux

Leon blum (order #1627786)

méticuleusement nettoyés, ainsi que d'un certain nombre de scies. Une boîte est remplie d'une large variété de fils, de câbles et de tendons. Une autre contient des dizaines d'aiguilles, des petites épingles jusqu'aux grosses aiguilles à coudre. Tandis que les PJ réalisent ce que la bonne doctoresse fait de son temps libre, une voix résonne dans l'un des tunnels : *« Avez-vous trouvé ce que vous cherchiez, chers amis ? »*



Une silhouette de taille moyenne, qui semble au premier coup d'œil recouverte d'une armure faite d'ossements, arrive lentement dans la pièce depuis l'un des couloirs latéraux. L'arrivant s'avance dans la salle, et les PJ réalisent rapidement que l'armure d'os fait en réalité partie de son corps. Toute une série de magnifiques plaques d'os usées par le temps et de pièces d'acier aux gravures compliquées sont entrelacées à sa cage thoracique mise à nu. Les cavités qui contenaient autrefois ses yeux, et où étincellent désormais des flammes bleues, fixent un moment les personnages avant que la créature reprenne, de sa voix qui résonne de façon étrange.

« Vous arrivez trop tard, guerriers, elle a déjà répondu à l'appel de son maître. Je suis, ou plutôt j'étais, Christoph Baumer. » Un **test de Connaissances académiques (histoire) Assez difficile (–10%)** permet de se rappeler le nom de Christoph Baumer, un des plus grands héros de Talabheim de l'Âge des Trois Empereurs. *« Je suis lié à ce lieu. »* Son corps a un tressaillement. *« Mais telle n'est pas ma volonté. J'aimais cette cité de mon vivant, et une partie de moi l'aime toujours. Voici le seul marché que je puis vous offrir. Jurez sur le saint nom de Sigmar que vous me libérerez si je vous dis ce que vous voulez savoir. »*

- Que devons-nous savoir ? *« Qui tente d'aveugler à tout jamais l'Œil de la Forêt. »*



- Que faut-il faire pour libérer Christoph ? *« Vous devez me vaincre, et un prêtre du dieu des morts doit bénir mes restes. Dans le cas contraire, je me lèverai de nouveau quand elle m'appellera. »*

- Qui est cette « elle » ? *« L'artiste aux cadavres. La nécromancienne, damnée soit-elle : Gugula Skell. »*

Si les personnages refusent, il tire son épée et tente de les tuer sans rien ajouter. Il essaye immédiatement de s'interposer entre eux et l'entrée afin qu'ils ne puissent pas s'enfuir. Si les personnages acceptent et jurent de faire ce qu'il leur demande, il acquiesce et parle rapidement tout en tirant son épée.

« Skell n'est qu'un pion des hommes-rats. Elle est liée à un puissant sorcier skaven du nom d'Asorak Œil d'Acier. Les soldats infectés qui tiennent les quartiers pauvres de la ville ne sont pourtant pas ceux d'Œil d'Acier. Ils sont aux ordres d'un de ses rivaux, nommé Nelrich le Suppurateur. » Il tressaille de nouveau, tentant visiblement de retenir son bras. *« La véritable bataille aura bientôt lieu. Je sais qu'Œil d'Acier voulait que la comtesse envoie chercher de l'aide, mais j'ignore pourquoi. Défendez-vous, je ne peux pas faire de quartier. »* Sur ces mots, il attaque jusqu'à ce qu'on l'ait mis en pièces.

CHRISTOPH BAUMER
REVENANT HONORABLE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	35%	45%	45%	38%	35%	55%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	4	0	0	0

Compétences : Langue (classique, reikspiel), Perception
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Lame spectrale* : l'épée de Baumer est formée d'entrelacs d'os, de corne et d'ivoire. Dans ses mains, elle est considérée comme une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF+2. Quand il inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la table des coups critiques et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, l'épée de Baumer n'est qu'une arme à une main, aussi étrange et belle soit-elle.

Armure : armure moyenne (armure d'os et de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : lame spectrale
Dotations : aucune

Une fois que les personnages ont vaincu Baumer, ils peuvent décider d'explorer rapidement les tunnels qui partent de « l'atelier d'artiste » de Skell avant de quitter cet endroit maudit. Il y a trois tunnels à explorer. L'un d'entre eux remonte en pente raide et se termine par une petite porte de fer ouvragée qui s'ouvre sur un couloir puant, lequel fait partie du système d'égouts de Talabheim. Un autre semble également être de l'artisanat nain, et il part en direction de l'ouest et du Taalbastion. Un **test de Pistage** réussi permet de remarquer qu'un bon nombre d'individus aux pieds nus et au moins une créature qui marchait sur ses mains ont emprunté le tunnel depuis la veille. Le dernier tunnel, relativement court, débouche sur une vaste caverne. Elle est remplie de tables d'opérations d'ardoise grise encombrées de cadavres, ainsi que de tas composés de divers membres. Certains ont été odieusement animés et tressautent faiblement une fois exposés à la lumière. Les personnages qui sont « morts » de la fièvre grise au chapitre précédent se réveillent ici. Tout PJ qui jette un œil dans « l'entrepôt à matériaux » de Skell doit réussir un **test de Force Mentale Facile (+20%)** sous peine de gagner 1 point de Folie.

Les événements tumultueux du **Chapitre V** les attendent là-haut, dans les rues de la ville.

Leon blum (order #1627786)



— CHAPITRE V —
HAUT LES FLINGUES !

Où nos héros découvrent que les hommes-rats maîtrisent quelques-unes des subtilités de la guerre, y compris l'usage de la poudre et l'avantage du nombre.

Les morts-vivants arpentent les rues et des hommes-rats contagieux infestent les quartiers pauvres. Nul ne se hasarde dehors sans être lourdement armé ou accompagné de gardes du corps. La tension est palpable dans l'air et tout semble s'effondrer. La fièvre grise est partout et les soldats de la cité en sont tous atteints. Une escouade de la brigade des tunnels du Taalbastion a disparu sans laisser de trace, et toute communication avec les gardes de la Haute Porte a soudain été interrompue.

Sous la lueur verte et sinistre de la pleine lune Morrslieb, c'est le commencement de la fin pour Talabheim.

UNE POUSSIÈRE DANS L'ŒIL DE LA FORÊT

Si les PJ ont enquêté dans le manoir du docteur Skell, ils retournent dans les rues munis au mieux des dires d'un revenant. Aussi charmants ou convaincants soient-ils, nul ne prendra au sérieux leurs avertissements concernant un nouvel assaut de skavens plus important encore que celui qui s'est déjà produit, même si en rapportant le fait que Gugula Skell était la nécromancienne responsable de l'invasion de zombies pestiférés, ils attirent toute l'attention des forces armées. Un mandat d'arrêt est lancé contre elle et les autorités mettent immédiatement la main sur son manoir jusqu'à ce qu'une enquête complète puisse être diligentée. Les personnages n'ont qu'une journée pour se préparer, car l'attaque d'Œil d'Acier aura lieu le soir même. S'ils ont décidé de ne pas entrer dans le manoir de Skell, ils sont dans la même position que le reste de la ville et n'ont sans doute aucune idée de ce qui va leur arriver.

La majorité de ce chapitre décrit les divers affrontements qui ont lieu à Talabheim tandis que les alliés du clan Skryre d'Asorak Œil d'Acier, accompagnés de quelques mercenaires guerriers des clans du clan Rictus et d'une poignée de monstres du clan Moulder, surgissent dans la cité. Quelle que soit la vaillance des personnages défendant la cité, les soldats de Talabheim, ravagés par la maladie, luttent à vingt contre un. De plus, comme vous l'aurez sûrement deviné d'après le titre du chapitre, il faut prendre ici en considération un élément psychologique des plus subtils ; les habitants de l'Empire ne peuvent se résoudre à croire que les skavens disposent d'une technologie si avancée. Pour tout dire, ils acceptent à peine l'idée de l'existence des skavens ; quand une armée d'ennemis imaginaires surgira apparemment de nulle part, dotée d'une puissance de feu considérable, ils seront totalement pris au dépourvu et perdront beaucoup de temps à nier la réalité. La chute de Talabheim est inévitable.

Leon blum (order #1627786)

Les PJ peuvent participer ou, pour adopter un vocabulaire plus adapté, « survivre » à n'importe lequel des divers combats qui éclatent en ville, selon l'endroit où ils se trouvent et la direction dans laquelle ils décident de fuir. Au début, on peut penser que les soldats de la cité sont à même de repousser les skavens, mais à mesure que les troupes du Prophète Gris déferlent sur la ville, vague après vague, la sinistre vérité s'impose aux personnages. Il y aura bien quelques poches de résistance dont les skavens ne pourront venir à bout lors de leur assaut initial, et elles sont aussi évoquées ; les PJ peuvent essayer d'en rejoindre une. Les divers soldats skavens qui composent l'armée des assaillants sont détaillés dans l'**Appendice I.**

PREMIER SANG

Tard dans la soirée, tandis que Morrslieb se remplit comme une sphère bilieuse, les habitants du quartier des Marchands et les soldats postés aux barricades du Vieux Marché perçoivent une étrange odeur dans le vent. Un **test de Connaissances académiques (science)** révèle qu'il s'agit d'une odeur semblable à celle engendrée par de puissantes réactions caustiques, c'est-à-dire un acide concentré. Lisez ou interprétez le paragraphe qui suit.

Cette nuit, le vent vous apporte une odeur affreuse. Elle vous reste dans la gorge et provoque de nombreuses quintes de toux chez les soldats qui n'ont pas succombé à la fièvre grise. C'est une nuit de mauvais augure, car la lune du Chaos est pleine; Morrslieb répand dans les rues de Talabheim sa lueur écœurante. Un faible tremblement fait vibrer les rues pavées, et durant la pause qui s'ensuit, tous s'éveillent. Ceux qui sont au lit ressentent un second tressaillement violent qui ébranle le sol. Plusieurs colonnes de poussières s'élèvent au nord de la ville, au pied du Taalbastion. Et c'est alors que vous entendez le cri; un cri qui ressemble à celui de milliers d'oiseaux hurlant de concert. D'oiseaux, ou peut-être de rats.

Une vaste portion du Taalbastion située le long du Vieux Marché s'est effondrée dans un épouvantable fracas, provoquant une secousse qu'on ressent partout dans Talabheim. Tous les personnages peuvent sentir le sol trembler, où qu'ils soient. Une immense horde de guerriers des clans skavens, menés par des tirailleurs du clan Skryre, charge sur la cité depuis un ancien poste des nains de l'Undgrin Ankor dont ils ont fait une station de transit. Simultanément, des troupes d'élite de vermines de choc du clan Rictus, flanquant des équipes armées du clan Skryre, attaquent depuis des postes stratégiques situés dans les égouts à l'est du quartier Châtelain et au sud du quartier de la Loi.

Alors même que vous encaissez le choc de ce terrible spectacle, une autre scène se présente à vous; les skavens se séparent en s'approchant des barricades et une silhouette s'avance au milieu de leurs rangs. Un homme-rat qui ne ressemble à rien de ce que vous avez pu voir auparavant s'avance à grands pas jusqu'à la première ligne des skavens. Ses yeux sont dissimulés par de curieuses lunettes, qui luisent d'un éclat étrange dans la lumière projetée par un appareil qui ronronne et grince dans son dos. Des câbles sortent de l'appareil, lui couvrant le corps et s'y enfonçant même en plusieurs endroits. Il pointe en avant une lance à la pointe menaçante et hurle quelques mots dans son sabir dégénéré. Un éclair ver et violet jaillit de la lance et creuse un trou fumant dans la barricade, puis les soldats qui l'entourent se ruent dans la brèche.

Les PJ peuvent tenir leurs positions contre la troupe principale à n'importe quel point de sa trajectoire, mais combattre ces skavens revient à tenter de retenir les vagues de l'océan. Au mieux, la bataille ne sera qu'une retraite constante jusqu'à ce que les personnages puissent trouver une position défendable autre part dans la cité. Les skavens finissent par prendre la Dragonnière et la Porte Nord, mais les troupes de la promenade des Dieux arrivent à les tenir jusqu'à la seconde phase. Le quartier des Marchands tout entier est sous leur contrôle trois heures après leur entrée par le Taalbastion. Les quelques soldats Pestilens qu'ils ne tuent pas fuient vers le Suif ou sont massacrés par les soldats de la ville.

Composition des troupes

Guerriers des clans, tirailleurs du clan Skryre (pistolets à malepierre), équipes de lance-feu du clan Skryre, moines de la peste du clan Pestilens en fuite et Eckmorkast l'Étincelier (cf. page 84).

Troupe principale

La troupe principale massacre tout sur son passage, se fraye rapidement un chemin parmi les restes des soldats du clan Pestilens encore dans le Vieux Marché et charge les barricades. Les skavens ont pour ordre de prendre immédiatement la Haute Porte, et de se rendre ensuite à la Dragonnière et à la Porte Nord, les soumettant au passage, jusqu'à ce qu'ils puissent finalement s'emparer de la promenade des Dieux. Les skavens croient en effet que c'est ce qui démoralisera le plus la populace essentiellement composée d'humains. L'immense troupe est dirigée par le plus puissant allié d'Œil d'Acier, Eckmorkast l'Étincelier, un redoutable technomage du clan Skryre.

Lisez ou interprétez ce qui suit aux PJ situés près des barricades du Vieux Marché.

Une vague d'hommes-rats infectés descend la rue en chargeant dans votre direction, fuyant aveuglément un ennemi que vous ne pouvez distinguer. Ils sont apparemment terrifiés; rares sont ceux qui portent des armes, et ils courent sans hésiter au beau milieu de l'averse de flèches que les soldats de la ville font pleuvoir sur eux, se jetant sur les lances des hommes des barricades. Des coups de feu éclatent et certains des hommes qui vous entourent s'effondrent et tombent par-dessus les barricades. Depuis les ténèbres du Vieux Marché s'avance une vaste horde de skavens vêtus de cuirasses polies et se déplaçant avec précision, par centaines. Des hommes-rats dotés de paires de pistolets aux formes curieuses marchent parmi eux, tirant à mesure qu'ils s'avancent. Que Taal nous garde, des rats avec des armes à feu!

Troupes de soutien

Les troupes de soutien sont essentiellement composées de deux groupes de soldats extrêmement compétents. Le premier a pour ordre de s'emparer du Grand Manoir et d'autant de nobles que possible, mais sa principale cible est la comtesse Elise. Le second a pour mission de prendre la promenade des Dieux. Si le quartier de la Loi semble à l'origine une cible de peu d'intérêt, sa position au cœur de la cité et ses robustes bâtiments de granit ont conduit le Prophète Gris à penser qu'il s'agirait là d'un endroit idéal pour établir une base d'opérations.

Lisez ou interprétez le paragraphe suivant aux PJ situés près du quartier Châtelain.

Au loin, au nord de Talabheim, vous entendez le vacarme de nombreux cris. Même à cette distance, le faible écho des bruits de la bataille vous parvient, quoique étouffé. Tandis que vous êtes en train de décider ce que vous allez faire, une silhouette émerge d'une petite bouche d'égout, à une vingtaine de mètres de vous. Un grand homme-rat à la fourrure noire en surgit, bientôt suivi d'une dizaine de ses congénères. Chacun porte un couteau de brèche menaçant et une armure polie. Ils n'ont rien à voir avec les hommes-rats malades que vous avez combattus jusqu'ici. Les skavens couinent entre eux pendant un moment, s'entretenant dans le galimatias qui leur sert de langue de leurs voix haut perchées, avant de partir à vive allure en direction de l'est, le long de l'avenue des Héros et vers le Grand Manoir.

Leon blum (order #1627786)

Les PJ du quartier Châtelain ont rencontré une importante troupe de skavens à fourrure noire qui se précipitent dans l'avenue des Héros en direction du Grand Manoir. Une terrible bataille s'ensuit entre les hommes-rats, les soldats de l'armée et divers membres des ordres de chevalerie. Les troupes de Talabheim s'en sortent bien au début, mais par la suite, plusieurs équipes du clan Skryre se joignent à la mêlée avec leurs lance-feu et leurs mitrailleuses ratlings, décimant les défenseurs du Grand Manoir. Les PJ peuvent participer au combat et au sauvetage de la comtesse en gagnant du temps afin que les chevaliers qui lui font office de gardes du corps puissent l'aider à s'enfuir. Sans l'aide des PJ, les skavens capturent la comtesse et l'emmènent immédiatement dans les égouts.

Le Grand Manoir est une série d'imposants bâtiments dans lesquels réside habituellement la personne qui dirige Talabheim. Ils ne sont pas du tout conçus pour résister à une attaque. Décrivez le champ de bataille comme s'il s'agissait d'un beau jardin public où les choses ont horriblement mal tourné. Sous le regard impassible de haies taillées en forme de lapins et de cerfs, des chevaliers et des skavens se fracassent les uns les autres et se taillent en pièces. Rien ne vaut l'incongruité d'un combat à mort contre une vermine de choc au milieu des inestimables buissons de roses de la comtesse pour rendre une bataille mémorable.

Lisez ou interprétez le paragraphe qui suit aux PJ situés près du quartier de la Loi.

> ***Les rues sombres du quartier de la Loi sont généralement silencieuses au coucher du soleil, mais pas cette nuit. Le vacarme de la bataille vient du nord, résonnant dans les rues étroites et pavées, et ébranlant les bâtiments de granit des cours de justice. Au moment où vous passez devant l'un des nombreux bureaux d'avocats qui bordent la route, une troupe de skavens à fourrure noire, armés de méchants couteaux de brèche, entre dans votre champ de vision. Ils sont accompagnés d'un couple de skavens à fourrure brune portant un étrange appareil. Alors que vous les observez, une escouade de Museaux leur donne la charge. Le plus gros skaven à fourrure noire fait un geste de son arme d'hast et des flammes vertes démoniaques jaillissent de l'appareil que portent les hommes-rats, carbonisant les gardes sous vos yeux.***

Les PJ situés près du quartier de la Loi voient de nombreux groupes de skavens, chacun composé d'un petit nombre de vermines de choc et de quelques soldats du clan Skryre, tentant de s'emparer des divers bâtiments de la zone. Ils s'efforcent de tuer tous ceux qui peuvent leur barrer la route. La bataille du quartier de la Loi devrait être représentée comme une succession d'escarmouches enragées, car bien des Museaux vétérans combattent aux côtés des personnages pour défendre chaque mètre carré de terrain que peuvent prendre les skavens. Les personnages qui combattent se retrouvent pris dans un harassant jeu du chat et de la souris, car ils combattent dans des lieux exigus entourés par les imposants bâtiments du quartier de la Loi de Talabheim. Souvenez-vous des constructions de granit et des rues de la zone. Les jets de flammes des engins à malepierre lèchent le pavé et rugissent au coin des bâtiments. Bien des structures sont des positions défendables, mais rester trop longtemps au même endroit permet aux skavens de jouer de leur supériorité numérique. Le combat n'est pas encore terminé quand commence la seconde phase.

Les personnages qui sont engagés dans l'une ou l'autre de ces batailles devraient être autorisés à remarquer un élément-clef concernant les armes du clan Skryre ; aussi dévastatrices soient-elles, elles sont également très instables. Au moins une équipe de porteurs de lance-feu devrait exploser en une gerbe de flammes verdâtres sous les yeux des PJ.

Composition des troupes

Tirailleurs du clan Skryre (pistolets à malepierre), équipes d'armes lourdes du clan Skryre (mitrailleuse ratling et lance-feu) et vermines de choc.

SECONDE PHASE

La troupe principale des soldats skavens se bat à l'intérieur et autour de la promenade des Dieux. Leur arrière-garde se déploie dans le quartier de Fort Schwartz et vient grossir les troupes qui combattent dans le quartier de la Loi. Nombre des troupes de la ville se rassemblent pour une contre-attaque dans la Trouée des Guildes et la Geltwold, ainsi que dans les zones les plus à l'ouest du quartier Châtelain. De nouveaux soldats arrivent pour soutenir le gros de la troupe et de petites escouades de tirailleurs du clan Skryre commencent à s'infiltrer dans la partie occidentale du quartier Châtelain, s'emparant des manoirs les plus faciles à défendre et dotés de hautes tours.

Troupe principale

Le combat dans la promenade des Dieux est particulièrement acharné en raison du grand nombre de dévots des multiples dieux qu'on y trouve, accompagnés de surcroît d'une quantité non négligeable de prêtres et de quelques magisters. Les PJ ont pu se replier dans la promenade des Dieux s'ils étaient près des barricades, à moins que, particulièrement croyants, ils ne s'y soient dirigés de leur propre chef. Si vous êtes partisan d'un baroud d'honneur en bonne et due forme, faites intervenir les orphelins des rues qui s'approchent des PJ (où qu'ils soient) en criant : « *Vite ! À la promenade des Dieux, c'est là qu'on se rassemble !* », ou toute autre suggestion « subtile ».

Lisez ou interprétez le paragraphe qui suit.

> ***Une marée de skavens déferle dans la ville, s'abattant sur les barricades érigées à la hâte qui barrent désormais les rues de la promenade des Dieux. Quand éclate la bataille, des nuées de corbeaux translucides s'abattent depuis les cieux pour arracher les yeux de centaines de skavens. Des flammes aux nuances surnaturelles et des éclairs verdâtres jaillissent dans les deux camps tandis que la magie entre en jeu. La puissance libérée dans les rues de la promenade des Dieux vous met les nerfs à vif, et les skavens meurent par centaines jusqu'au moment où la nuit est déchirée par un épouvantable rugissement qui vous ébranle jusqu'à la moelle des os. Une troupe d'énormes hommes-rats difformes, grands comme des ogres, est poussée à coups de fouet en première ligne de l'armée skaven. Leurs membres remplacés par d'énormes ciseaux déchirent les soldats de la ville comme s'ils étaient faits de papier, et les rats-ogres font bientôt irruption dans les rues. Tandis que vous vous préparez à battre en retraite, un énorme ours bondit derrière vous et se jette sur le premier rat-ogre, donnant aux troupes de Talabheim le temps de se replier.***

Les pertes des skavens sont phénoménales. Sous la masse de cadavres, on distingue à peine le sol et les créatures finissent par être obligées de combattre juchées sur les corps de leurs congénères. Le magister d'Ambre qui a donné aux PJ le temps de battre en retraite empoigne le plus gros des rats-ogres, et leur lutte sans merci démolit une demi-douzaine de bâtiments avant que le magister n'en sorte victorieux… et ne soit carbonisé par les lance-feu. Les PJ stationnés dans la promenade des Dieux ou ceux qui s'y sont repliés depuis un autre quartier peuvent avoir l'honneur discutable de combattre un des rats-ogres tandis qu'ils se rabattent vers un des temples.

La bataille du temple de Heldenhammer

Quand les PJ sont repoussés par l'impact du nombre des skavens, ils finissent par réaliser qu'ils ont besoin d'une position défendable pour tenir contre les assaillants, d'où qu'ils viennent. Le temple de Sigmar Heldenhammer de Talabheim a été conçu en prévision d'une telle situation. Si les architectes étaient loin de penser que le temple serait

Leon blum (order #1627786)

— Le temple de Heldenhammer —



Légende

1. Salle des gardes
2. Réserve
3. Comble (fait office de grenier)
4. Remise du carrosse de l'Archilecteur
5. Remise à coches
6. Écuries de l'Archilecteur
7. Quartiers du concierge
8. Salle des professeurs
9. Narthex (hall d'entrée)
10. Cellule du bibliothécaire
11. Bureau de l'intendant
12. Blanchisserie
13. Réfectoire (salle à manger)
14. Cuisines
15. Bibliothèque
16. Écuries
17. Saint des saints
18. Sacristie (où l'on se vêt)
19. Sacristie de l'Archilecteur (où l'on se vêt)
20. Chaire (d'où l'on prêche)
21. Pupitre (d'où l'on fait la lecture)
22. Chœur (le lieu le plus sacré du temple)
23. Trône
24. Chœur des garçons (salle du chœur)
25. Chœur des filles (salle du chœur)
26. Enclos à bétail
27. Atelier
28. Comble (utilisé en tant que réserve à outils)
29. Cellule du sergent de la garde
30. Cellule du capitaine de la garde
31. Caserne des gardes (dotée de meurtrières)
32. Remparts
33. Quartiers des serviteurs
34. Cellules de l'Ordre de la Torche (pour le prêtre local)
35. Bureau du grand prêtre
36. Chambres des invités de marque
37. Bureau du personnel de l'Archilecteur
38. Antichambre
39. Salle des gardes de l'Archilecteur
40. Foyer du personnel de l'Archilecteur
41. Dortoir des invités
42. Foyer des prêtres
43. Bureau de l'Archilecteur
44. Cellule de l'Archilecteur
45. Quartiers des invités de l'Ordre du Marteau d'Argent (comprend des cellules, un foyer et un bureau)
46. Quartiers des invités de la Flamme Purificatrice (comprend des cellules, un foyer et un bureau)
47. Remparts du poste de garde
48. Cellules de l'Ordre de la Torche (pour les prêtres en visite et les prêtres ordonnés locaux)
49. Caserne des templiers de Sigmar en visite
50. Haut de l'abside (partie de l'abside d'où chantent les chantres)
51. Escaliers menant à la flèche du clocher et au grenier
52. Quartier des invités de l'Ordre de l'Enclume (comprend des cellules, un foyer et un bureau)
53. Dortoir des oblats (où dorment les enfants et les orphelins voués à Sigmar)
54. Cellules des initiés
55. Cellule du maître des oblats

vraiment assiégé, il a été bâti comme un temple-relais particulièrement somptueux, dans la mesure où l'Œil de la Forêt était l'un des derniers lieux où Sigmar était censé s'être rendu avant de quitter son Empire.

Le temple dispose d'un rez-de-chaussée et de deux étages, et ses murs sont épais. Il n'a qu'une seule entrée monumentale, une imposante et massive porte de chêne bardée d'acier, de fabrication naine. L'intérieur est sculpté dans le granit et des piliers de marbre aux formes complexes bordent la salle principale. Au bout du temple proprement dit se tient un trône vide et surdimensionné. Le sol lui-même est une merveille qui attire des pèlerins de tout l'Empire ; marqueté d'or et de gromril, c'est une représentation de la comète à deux queues créée par les artisans nains, et elle s'étend sur la quasi-totalité du sol du bâtiment principal. Comme d'ordinaire dans les temples-relais, les cuisines se trouvent au rez-de-chaussée et les logements des prêtres et des dignitaires en visite au premier et au second étage. L'extérieur est en granit, recouvert de plaques d'acier finement ouvragé. Les murs extérieurs du temple et la voûte du plafond sont percés de meurtrières et de balcons astucieusement conçus qui s'ouvrent sur un éventuel assiégeant.

Les plus puissants prêtres de Sigmar sont soit en train de combattre ailleurs, soit probablement déjà morts au moment où les PJ arrivent avec quelques soldats à leur suite. Tant que les ordres des PJ sont raisonnables, tout le monde les écoute. Un **test de Commandement Facile (+20%)** ou d'une compétence appropriée fera réagir tout le monde. Au début, les skavens assiègent la porte principale, avant de se déployer sur les côtés et le toit pour trouver le moyen d'entrer. Tous les prêtres et initiés présents combattront jusqu'à la mort. La bataille du temple de Heldenhammer doit être si féroce qu'Eckmorkast finira par venir diriger ses troupes en personne. Ses pouvoirs sont assez puissants pour fracasser les portes du temple dans une détonation assourdissante. Vous devriez accorder 1 point de Destin à chaque PJ qui affirme courageusement qu'il combattra jusqu'à la mort pour le temple de Sigmar (ou pour un dernier « baroud d'honneur » dans la ville), afin qu'il puisse être laissé pour mort parmi les cadavres quand les skavens finiront par se retirer, effrayés par la sainteté du lieu.

Quelque part ailleurs sur la promenade des Dieux, le temple de Myrmidia ne tombera pas. Devant les prêtres de Myrmidia et les chevaliers du Champ Verdoyant, les skavens se retrouveront dans une impasse, ce qui finira par les forcer à battre en retraite pour assiéger le temple de la déesse de la guerre.

Composition des troupes

Eckmorkast, guerriers des clans, rats-ogres, chefs de meute, tirailleurs du clan Skryre (pistolets à malepierre) et équipes d'armes lourdes du clan Skryre (mitrailleuse ratling et lance-feu).

Troupes de soutien

Des tirailleurs du clan Skryre armés de jezzails s'emparent de positions élevées et disposant d'un champ de vision vaste et dégagé, dans tout le quartier Châtelain. Ils ont pour ordre d'attendre que les troupes de Talabheim arrivent à portée de leurs fusils et de commencer à abattre les officiers pour semer la panique partout où ils le peuvent. Le gros de la troupe qui devait s'emparer de la comtesse, qu'ils aient réussi ou non dans leur entreprise, fait rapidement mouvement pour venir en aide aux soldats qui combattent dans le quartier de la Loi.

Jusqu'à la mort !

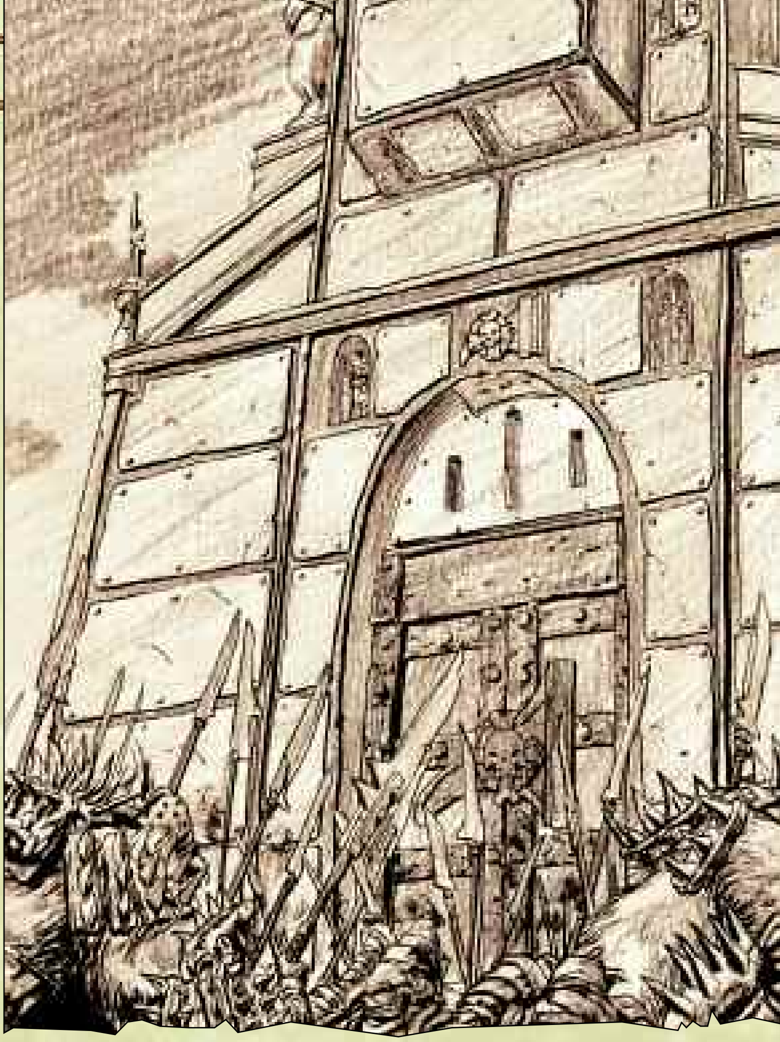
Si les PJ ne participent nullement à la bataille de la promenade des Dieux, l'idée de livrer un combat désespéré restera peut-être séduisante. Un combat similaire pourrait avoir lieu dans de nombreux bâtiments du quartier de la Loi, qui sont faits des mêmes matériaux robustes, bien qu'étant moins conçus pour résister à un siège. Si vous avez des nains parmi les PJ, le Rocfoyer du quartier de la Loi est un lieu approprié pour ce genre de mort héroïque.

Leon blum (order #1627786)

Les troupes de Talabheim se sont regroupées et tentent une sortie. Une vaste troupe de Museaux, de soldats, de membres de la milice et de tous les individus qu'ils ont pu rallier charge dans le quartier de la Loi depuis la Geltwold. Simultanément, plusieurs membres des différents ordres de chevalerie descendent les rues du quartier Châtelain dans l'intention de virer au nord en passant devant le Grand Manoir.

Les paris sont toujours ouverts concernant l'issue du combat au quartier de la Loi à ce moment-là, car de plus en plus de membres des deux camps y pénètrent peu à peu. Les chevaliers semblent rencontrer peu de difficultés jusqu'à ce qu'ils passent le Grand Manoir. C'est là qu'un certain nombre d'entre eux sont jetés à bas de cheval, morts avant de toucher le sol ou avant que quiconque ait entendu parler des jezzails qui les ont abattus. Un chevalier survit à une blessure à la poitrine qui a percé son armure. Quand l'un de ses compagnons s'approche pour l'aider, des tentacules jaillissent de la blessure infectée par la malepierre et l'étranglent. Ce spectacle provoque la débandade chez nombre des chevaliers les moins aguerris et stoppe net la colonne tandis que tous cherchent à se mettre à couvert. Quelques groupes parviennent cependant à traverser et à partir vers le nord, se dirigeant vers la bataille de la promenade des Dieux, mais la majorité d'entre eux sont abattus.

Les PJ qui ont aidé à sauver la comtesse ont le choix entre se lancer dans l'atroce bataille du quartier de la Loi et secourir les chevaliers le long de l'avenue des Héros, paralysés par les tireurs embusqués. Si les PJ combattent déjà dans le quartier de la Loi, des troupes fraîches de Talabheim viennent grossir leurs rangs, tandis que les skavens reçoivent eux aussi des renforts.



LA CHUTE DE TALABHEIM

Les chevaliers assiégés et les divers soldats des familles nobles parviennent finalement à sortir du quartier Châtelain, pour découvrir que la promenade des Dieux est tombée aux mains des skavens. Réalisant que la vraie bataille se livre au cœur de Talabheim, ils chargent droit dans l'immense mêlée qui fait rage à l'intérieur et autour du quartier de la Loi.

L'issue de la bataille du quartier de la Loi est encore indécise. Des factions des troupes de Talabheim ont été repoussées dans les rues étroites de la Geltwold, mais elles ont fait payer cher aux hommes-rats chaque pouce de terrain gagné. D'innombrables skavens sont étendus, morts, dans les rues entourant le Grand Tribunal, et bien des hommes-rats ont battu en retraite dans la Dragonnière.

Environ cinq heures se sont écoulées depuis que le gros des troupes du Prophète Gris est entré dans la ville, et le temps est venu pour Œil d'Acier de déclencher la dernière phase de son plan d'invasion. Le Prophète Gris, accompagné d'une garde de vermines de choc triées sur le volet, entre dans la bataille du quartier de la Loi depuis la Dragonnière. Il est suivi du docteur Gugula Skell, ainsi que d'un certain nombre de globadiers frais émoulus du clan Skryre. Tandis qu'Asorak commence à abattre des soldats à l'aide de ses terribles pouvoirs magiques, Skell les ranime et les renvoie combattre leurs camarades terrorisés.

Un second contingent de rats-ogres et de dresseurs du clan Moulder surgit des égouts près de la Geltwold, massacrant tout sur son passage. Enfin, si Eckmorkast est toujours en vie, il entraîne avec lui les soldats survivants du clan Skryre – excepté quelques tirailleurs armés de jezzails qui demeurent cachés dans le quartier Châtelain – afin de se joindre au combat du quartier de la Loi. La bataille fait rage dans toutes les rues et dans la majorité des bâtiments du quartier. Elle dure plus d'une heure, jusqu'à ce que les pouvoirs magiques du Prophète Gris entrent en jeu.

Si les PJ ont participé à la bataille du quartier de la Loi, lisez ou interprétez le paragraphe suivant à l'apogée du combat.

Autour de vous, les rues pavées sont glissantes du sang mêlé des skavens et des hommes. Des centaines de cris de guerre résonnent dans une demi-douzaine de langues sur les murs des bâtiments de granit du quartier de la Loi, couvrant tout excepté les râles des blessés et des mourants. La puanteur de la chair brûlée imprègne l'air et vous remplit les narines. Le combat vous semble durer des heures, mais à ce moment, vous avez tous perdu la notion du temps. Même maintenant, la bataille continue à faire rage autour de vous, et pourtant vous n'avez aucune idée du camp qui l'emporte, si tant est que le combat ait un vainqueur… Et pourtant…

Il y a des moments où le vent tourne dans une bataille, des moments où le destin est scellé. Vous le ressentez dans l'air, dans la tension de vos compagnons d'armes. Pendant que vous faites une pause pour rassembler votre équipement, une lumière aveuglante illumine le ciel, au nord, lueur sinistre et verdâtre qui déchire l'atmosphère et imprègne l'image de la scène dans vos rétines. De nouveaux bruits commencent à résonner dans les rues. Ce ne sont pas des bruits de bataille, mais les hurlements des hommes qui meurent, terrorisés. À quelques dizaines de mètres de vous, une lumière menaçante fait exploser une cour, et vous en voyez enfin la cause. Un skaven maigre, à la fourrure pâle et au crâne orné de cornes recourbées comme celles d'un bélier s'avance dans le jardin, serrant dans sa patte un bâton de bois et de métal. Des skavens à la fourrure noire, parmi les plus gros que vous ayez jamais vus, grouillent autour de lui, ainsi qu'une femme aux vêtements chamarrés dont la présence semble ici totalement incongrue. Comme plusieurs soldats font mine de s'en prendre à lui, le skaven pâle émet un cri aigu et des éclairs verts jaillissent de ses doigts tendus, réduisant les hommes qui se dressaient face à lui à

Leon blum (order #1627786)

l'état de cadavres fumants. Il jette la tête en arrière et lance vers le ciel un éclat de rire mauvais. Cet ignoble couinement vous met les nerfs à vif. Une lueur bleue démoniaque s'allume dans les yeux morts des soldats, et les cadavres commencent à bouger et à se relever.

C'est à cet instant que vous êtes fixé. La bataille sera bientôt perdue, et Talabheim avec elle.

À moins qu'ils n'aient des tendances suicidaires, les PJ fuiront sans doute devant le Prophète Gris. Si un de vos PJ a l'esprit vif et une arme à distance, il tentera peut-être de tirer une ou deux fois sur Skell, mais il s'attirera des représailles immédiates de la part d'Œil d'Acier. Un **test de Connaissances académiques (stratégie/tactique) Très facile (+30%)** indique aux personnages que la bataille s'achèvera bientôt. Et même sans réussir le jet de dés, c'est plutôt facile à deviner. Dès que leurs compagnons d'armes ont commencé à se relever tels des morts-vivants, sans parler d'affronter l'effroyable magie du Prophète Gris, la majorité des troupes de Talabheim ont commencé à être mises en déroute. Tout autour des PJ, des hommes s'enfuient, épouvantés. Même s'il reste des poches de résistance, comme les chevaliers qui combattent vaillamment dans les sections les plus à l'est du quartier de la Loi, les autres commencent à fuir. Ceux qui tentent de résister sont bientôt la cible des globes de vent toxique et des maleflammes. Les PJ font partie du lot s'ils ont choisi de tenir leurs positions, où que ce soit. Battre en retraite vers le quartier Châtelain ou la Trouée des Guildes devient rapidement la seule option viable, car des rats-ogres et divers autres tirailleurs skavens arpentent désormais les rues étroites de la Geltwold.

Composition des troupes

Asorak Œil d'Acier (cf. page 89), guerriers des clans, Eckmorkast (s'il est vivant, cf. page 84), le docteur Gugula Skell (cf. page 84), chefs de meute du clan Moulder, rats-ogres, globadiers du clan Skryre, tirailleurs du clan Skryre (pistolets à malepierre), équipes d'armes lourdes du clan Skryre (mitrailleuse ratling et lance-feu), vermines de choc et zombies (cf. leur profil page 67).

COMBATTRE PLUS TARD OU FUIR MAINTENANT ?

Les PJ qui fuient les skavens sont devant un choix cornélien ; se terrer dans la ville ou abandonner temporairement Talabheim en fuyant vers l'est et l'intérieur du Grand Cratère. En réalité, il existe une troisième possibilité : devenir un esclave des skavens, mais ils ne seront probablement pas très intéressés par cette option pour le moment. De plus, les actes des personnages durant la bataille auront peut-être déjà fait le choix à leur place.

La promenade des Dieux

Les PJ qui ont combattu sur la promenade des Dieux ont déjà livré l'une des plus terribles batailles de toute leur vie. Si les personnages choisissent de combattre à mort au temple de Sigmar, ils s'éveillent dans un quartier ravagé par la guerre et désormais vaguement tenu par les skavens. Heureusement, les hommes-rats évitent très largement le temple de Heldenhammer, ce qui tourne évidemment à l'avantage des PJ lorsqu'ils commencent à faire le point sur la situation. On peut trouver des provisions et de l'équipement de base dans le sous-sol du temple. Les PJ qui désirent commencer à explorer prudemment les rues doivent effectuer des **tests de Déplacement silencieux** contre des **tests de Perception** des skavens. La majorité des soldats qui surveillent les rues sont des guerriers des clans, bien que certains soient des tirailleurs du clan Skryre qui jouent le rôle de superviseurs et disposent d'une meilleure Perception. En cas d'échec, les PJ devront réfléchir rapidement, et vite réussir un **test de Dissimulation**, également opposé à un **test de Perception** des skavens, sinon ils devront livrer bataille. Les patrouilles des guerriers des clans sont généralement composées de cinq guerriers des clans et d'un tirailleur du clan Skryre pourvu d'une paire de pistolets à malepierre qui les commande. Le skaven du clan Skryre, dans une attitude typique des hommes-rats, dirige ses hommes en restant en arrière, tirant par-dessus, à côté ou même à travers les guerriers des clans pour atteindre les PJ. Les vigilants chevaliers du Champ Verdoyant stationnés au temple de Myrmidia sont susceptibles de remarquer les explorations des PJ et de tenter de prendre contact avec eux. Les skavens veillent consciencieusement sur le temple (+10% aux tests de Perception), mais il est toujours possible de communiquer. Les PJ qui voudraient porter l'offensive chez les skavens depuis les ombres n'ont sans doute pas de meilleure option que de commencer à coordonner leurs efforts avec ceux des myrmidéens. Reportez-vous au **Chapitre VI** pour plus de détails concernant la résistance de Talabheim. Les PJ qui désirent se diriger vers l'est depuis la promenade des Dieux auront moins de mal, car les skavens ne se sont pas encore souciés de faire mouvement à l'est de la route du Reliquaire, et n'ont pas envoyé de soldats dans l'Erdewerks, bien que ce ne soit plus qu'une question de temps.

Le quartier de la Loi

Les PJ qui ont participé à la titanesque bataille pour le quartier de la Loi et ont fui à la fin peuvent s'être retrouvés dans l'un des quartiers avoisinants, dans n'importe quelle direction excepté au nord. Les quartiers de la Trouée des Guildes et de la Geltwold offrent différentes possibilités de cachettes, mais restent dans la cité. La Trouée des guildes est une zone rurale qui s'étend sur une vaste superficie contenant nombre de taillis et de bâtiments isolés. Les skavens ne sont pas particulièrement à l'aise à découvert, et s'ils envoient des soldats dans la zone pour prendre des esclaves, ils le font avec un certain relâchement. Si les personnages choisissent de demeurer dans la Trouée des Guildes, ils devront avoir à l'œil les patrouilles skavens et seront forcés d'effectuer des **tests de Déplacement silencieux** ou de **Dissimulation** pour rester cachés tout en planifiant leurs prochaines actions. Reportez-vous au **Chapitre VI** pour plus de détails. Les patrouilles de la Trouée des Guildes sont semblables à celles de la promenade des Dieux. Les rues étroites de la Geltwold offrent nombre de cachettes. Malheureusement, elles sont également bien plus confortables pour les skavens. Beaucoup de troupes des hommes-rats entrées à Talabheim commencent par occuper les bâtiments de la Geltwold. Les PJ peuvent rester là trois jours au maximum avant que le nombre écrasant de skavens qui entrent dans cette zone ne les force à déménager, de peur d'être repérés à chaque heure supplémentaire qu'ils y passent.

Demeurer très longtemps dans le quartier Châtelain n'est guère conseillé si l'on désire se déplacer souvent, car les bâtiments sont fort éloignés les uns des autres. Toutefois, si les PJ veulent s'y terrer un temps, choisir une demeure de noble et l'occuper en secret n'est pas une si mauvaise idée. Les patrouilles du quartier Châtelain sont plus petites mais bien plus dangereuses. Des tirailleurs du clan Skryre arpentent les rues par binôme, armés de jezzails et parfois perchés au sommet de bâtiments particulièrement hauts, tirant au hasard sur les humains qu'ils aperçoivent dans les rues ou qu'ils voient s'enfuir vers l'est.

En-dehors de la ville

Les PJ qui échappent à l'emprise des skavens et s'en vont vers l'est peuvent soit se diriger vers la forêt de Taalgrunhaar, soit tenter d'atteindre l'un des petits villages de fermiers dont l'intérieur du grand cratère est semé. Si les personnages s'attendent sans nul doute à ce que les skavens se lancent à leurs trousses à tout moment, ils apprendront au cours des quelques semaines à venir, et sans doute à leur grand étonnement, que l'intérieur du cratère ne semble guère intéresser les skavens pour le moment. Toutefois, quelques jours

Leon blum (order #1627786)

après que les skavens se sont emparés de la cité, des groupes de chefs de meute du clan Moulder commencent à s'amuser en emmenant leurs rats-ogres à des « parties de chasse » pour les tenir en forme. Une semaine après d'être emparés de Talabheim, les skavens envoient une grande troupe, comptant plus de deux cents soldats, dans l'intérieur, pour y exiger un « tribut » sous forme de nourriture. Les villageois de l'intérieur doivent s'exécuter de peur d'être immédiatement réduits en esclavage et/ou exécutés.

CONSÉQUENCES

Quand le jour se lève sur l'Œil de la Forêt, la majorité de la ville sainte de Taal est tombée entre les griffes des troupes du Prophète Gris Asorak Œil d'Acier. Après la déroute du quartier de la Loi, les skavens agissent rapidement pour s'emparer du gros du quartier Châtelain et de la Trouée des Guildes. Vers midi, le lendemain, ils commencent à réduire en esclavage la populace de la ville, un quartier après l'autre. Le Prophète Gris s'amuse beaucoup de voir le Suppurateur cuire dans son jus dans le Suif, et ne se soucie pas de lancer un assaut contre ce quartier misérable.

Zones libres

Un certain nombre de points de la cité échappent au contrôle des skavens. Comme la majorité des manoirs de Talabheim sont plutôt ouverts, contrairement au style que préfèrent les nobles du reste de l'Empire, ils sont difficiles à défendre. Les rares familles nobles qui n'ont pas obéi aux coutumes pour une raison ou une autre finissent murées dans leurs maisons, et des hommes-rats épient leurs demeures pour déceler le moindre signe d'activité.

Mais ce qui reste en travers de la gorge des skavens, c'est le Rocfoyer des nains, le bâtiment qui leur tient lieu d'ambassade, au sud-ouest du quartier de la Loi, et qui a été construit à la sauce naine comme une véritable forteresse. Bien que les skavens aient essayé d'y pénétrer des heures durant, le Rocfoyer reste intact. Il en va de même pour le temple de Myrmidia, sur la promenade des Dieux, lequel n'est jamais tombé aux mains des skavens. Le Prophète Gris se contente par la suite de poster de gros contingents de gardes près des deux bâtiments et de les consigner dans la liste des nombreuses choses dont il devra s'occuper une fois que son plan se sera entièrement réalisé. En l'espace de deux jours, la population réduite en esclavage de Talabheim est mise au travail, réalisant des projets de construction bizarres et inexpliqués dans toute la ville, le plus grand débutant à la Dragonnière. Œil d'Acier installe ses quartiers privés dans plusieurs bâtiments du quartier de la Loi et on le voit arpenter les rues, porteur d'étranges instruments qu'il pointe constamment en direction du Taalbastion. Nul ne peut expliquer ce qu'il a en tête et le lui demander susciterait une exécution immédiate, sans doute d'un éclair de malefoudre.

Le décor est planté pour le **Chapitre VI.**



Leon blum (order #1627786)



~ CHAPITRE VI ~
ŒIL POUR ŒIL, DENT POUR DENT !

Où nos héros s'adonnent à l'art de la résistance et de l'assassinat, tandis qu'éclatent au grand jour de sinistres indices concernant les plans d'Œil d'Acier. Les ennemis d'hier deviennent les alliés d'aujourd'hui, et même les fous sont mis à contribution, sous peine que tout soit perdu.

La grande cité de Talabheim est tombée aux mains de créatures qu'on croyait issues de contes pour enfants, les skavens, et le gros de la population a été réduit en esclavage. Les ignobles hommes-rats ont promis à ceux qui travaillent sans réticence qu'ils auraient l'honneur incertain de recevoir un remède contre la fièvre grise, et sous-entendu qu'une place attendait les autres au menu des rats-ogres. De mystérieux projets de construction ont débuté dans toute la ville, mais nul ne peut – ou n'ose – s'étendre sur leur véritable nature. Les gens sont effrayés et l'espoir est une denrée qui se fait de plus en plus rare. Aujourd'hui, c'est de véritables héros dont Talabheim a besoin.

CHANGEMENT DE DIRECTION

Deux jours après l'invasion, la population de Talabheim réduite en esclavage est bousculée dans les rues et forcée à se rassembler aux environs du quartier de la Loi. Au-dessus de l'Obélisque des Lois, dressé au cœur du quartier, un étrange appareil, semblable à un miroir géant, a été érigé. Il permet de donner à plus d'esclaves un point de vue sur les opérations en cours.

Un hoquet d'horreur collectif se fait entendre dans les rues de Talabheim tandis que le miroir affiche et agrandit dix fois l'image de la scène, que l'on peut voir à plusieurs pâtés de maison à la ronde. Deux skavens à la tête encapuchonnée se tiennent de part et d'autre de la cour de l'obélisque, armés de couteaux de brèche menaçants. Si les PJ n'ont pas réussi à aider la comtesse Elise à s'enfuir de la ville, elle est amenée, enchaînée, et jetée à terre près du pilier de marbre noir. Si elle s'est échappée, c'est un autre personnage de marque – comme l'un des membres du Conseil des chasseurs ou un juge important – que l'on traîne ici à sa place. Après une pause adéquate et dramatique, Asorak Œil d'Acier traverse la cour pour arriver près du noble choisi. Son œil unique darde l'assemblée des esclaves, et même ceux qui se trouvent dans la foule à des kilomètres de là ont l'impression qu'il les regarde droit dans les yeux. Retroussant les babines dans une attitude théâtrale et exécutant un petit geste sec de la main, le Prophète Gris rase l'antique Obélisque des Lois. Le pilier de marbre noir vole en éclats, qui viennent taillader le noble enchaîné. Le Prophète Gris fait une pause et s'exprime ensuite dans un reikspiel clair, quoiqu'avec un fort accent. Sa voix résonne dans toute la ville, amplifiée par quelque artifice inconnu.

« Oyez, choses-hommes ! Votre loi-règne est terminée, finie-finie. Maintenant, il n'y a plus que la loi-règne des skavens. Obéissez-écoutez et vous vivrez-vivrez. Résistez, choses-hommes, et vous mourrez-mourrez. » Il fait un signe de la main et les gardes forcent la comtesse (ou le noble) à se mettre à genoux. Ayant reçu plusieurs coups, elle a le visage

Leon blum (order #1627786)

noirci et contusionné. Elle finit par murmurer, d'une voix qui elle aussi est amplifiée : « *J'entends et j'obéis, seigneur.* » L'image disparaît et les esclaves sont rapidement ramenés dans les bâtiments.

Au fil des jours suivants, les hommes-rats forcent leurs nouveaux esclaves à créer dans toute la cité des zones fortifiées, qui sont closes et transformées en enclos à serviteurs. Les esclaves qui obéissent sans discuter à leurs maîtres skavens ont le droit de demeurer dans leur ancien domicile. Ceux qui résistent sont roués de coups ou fouettés jusqu'à perdre connaissance, puis jetés dans le parc à esclaves le plus proche s'ils ont de la chance. Quant aux plus malheureux, les skavens les dévorent rapidement, car leur voracité ne connaît pas de limite. Ce trait de leur caractère se reflète également dans leur façon de distribuer la nourriture. De grands groupes d'esclaves ne reçoivent que des quantités symboliques de nourriture, qui ne suffisent jamais à sustenter tout le monde. Les skavens croient dur comme fer qu'en forçant leurs esclaves à se battre entre eux pour leur nourriture, ils se débarrasseront des faibles et que les forts deviendront encore plus robustes.

Les hommes-rats marquent régulièrement ce qu'ils considèrent comme leur propriété par des jets d'urine. On exige régulièrement des esclaves qu'ils sortent dans la rue pour y être aspergés par le skaven chargé de leur habitation et de ce qu'elle contient. En cas de désobéissance, c'est la mort, ou pire encore ; les skavens infligent durant plusieurs jours des punitions sadiques à ceux qui sont particulièrement effrontés avant de les tuer. Ils n'ont aucune idée de la raison pour laquelle les choses-hommes tiennent tant à leurs rejetons braillards, mais le Rat Cornu préfère les victimes jeunes, et les familles désobéissantes voient souvent leurs enfants sacrifiés sous leurs yeux au nom de cette répugnante divinité avant d'être massacrées à leur tour.

Les skavens vont rapidement utiliser leur main-d'œuvre servile pour une nouvelle entreprise, et les rues de Talabheim bourdonnent bientôt d'une toute nouvelle forme d'industrie forcée. Dans toute la ville, des groupes commencent à travailler à la construction d'énormes et étranges machines de bois dont la finalité reste inconnue. Un quartier en particulier gagne une troublante réputation chez les esclaves de Talabheim. On murmure en effet qu'Œil d'Acier en personne supervise la construction d'un projet secret dans la Dragonnière. Que ce soit vrai ou non, on ne revoit jamais les esclaves qui sont emmenés dans ce quartier, d'où qu'ils viennent.

LA RÉSISTANCE S'ORGANISE

Une fois dissipée la poussière de la chute de la cité, les PJ devront discuter sérieusement de ce qu'ils entendent faire par la suite. Si certains d'entre eux peuvent vouloir aider leurs concitoyens parce que cela semble dans l'ordre des choses, les PJ sont généralement fort individualistes. Voici donc quelques motivations pour les pousser à organiser une forme de résistance contre l'occupation skaven, lesquelles devraient séduire presque tous les PJ ainsi que leurs alliés potentiels. Bien sûr, ils peuvent tout aussi bien avoir envie de déguerpir.

La foi

Rappelez-vous que Talabheim est la ville sainte de Taal. Pour tout citoyen de l'Empire, fût-il la plus infâme crapule et n'eût-il que l'étincelle de foi la plus ténue, l'idée que la cité sacrée de Taal soit tombée aux mains d'adorateurs skavens du Chaos est complètement intolérable. Selon les croyances de l'Empire, toutes les divinités majeures sont sacrées, et un prêtre de Sigmar ou de Shallya insistera avec la même véhémence pour repousser les monstres. Si tous les membres du clergé ne sont pas à même de porter les armes pour défendre Talabheim, un mouvement de résistance naissant a besoin de toutes les bonnes volontés. Grâce à l'influence des prêtres et des prêtresses, bien des individus qui par ailleurs auraient tenté d'éviter de s'impliquer finiront par être contraints de coopérer.

Le devoir

Tous les citoyens de l'Empire ont un devoir envers leur pays, même si tout le monde ne s'en souvient pas forcément tout le temps. Toutefois, le patriotisme est une motivation puissante et, au fil des siècles qui se sont écoulés depuis la Fondation, le peuple de Heldenhammer a combattu à maintes reprises pour conserver la fragile unité de son pays. Talabheim est l'une des grandes cités du Vieux Monde. Il est du devoir de chaque citoyen de l'Empire de se dresser contre les forces qui assiègent aujourd'hui l'Œil de la Forêt.

L'argent/les biens

Si les personnages sont précurseurs en matière de résistance à l'ennemi, ils seront en première ligne quand il s'agira de piller. Si l'argent et les objets précieux sont actuellement moins utiles que la nourriture, certains opportunistes voient toujours un peu plus loin que le bout de leur nez. Imaginez quelles récompenses attendent ceux qui libéreront une véritable cité-état des troupes des légendaires skavens ; il y a de quoi faire saliver les plus cupides.

L'amour

Les autochtones de Talabheim ont des amis et des êtres chers qui ont été réduits en esclavage par les skavens, et les abandonner aux caprices des hommes-rats ne leur siéra probablement guère.

Le bon sens, tout simplement…

Il est impossible de sortir du Grand Cratère en toute sécurité tant que les skavens sont là. Mieux vaut encourager d'autres fous à mourir pour la cause que de mourir seul lors d'une tentative maladroite d'évasion. Ce genre de motivation peut séduire les pires crapules. Par exemple, les membres d'un culte secret du Chaos peuvent fort bien se sentir obligés d'empêcher les skavens de détruire Talabheim, même s'ils envisagent de faire tomber eux-mêmes la ville par la suite. *« Gloire à Tzee… euh, à Taal ! »*

L'héroïsme

C'est la motivation de ces êtres rares qui se sentent obligés de faire ce qui est juste sans rien attendre en retour. Ils n'existent probablement pas dans le Vieux Monde, mais nous mentionnons cette possibilité dans un souci d'exhaustivité…

SAUVE QUI PEUT

Les PJ des aventures de *WJDR* ne sont pas toujours les individus les plus altruistes qui soient. Certains d'entre eux, et en particulier ceux qui ne sont pas originaires de la région de Talabheim, peuvent arguer du fait qu'ils ont déjà fait plus que leur devoir envers l'Œil de la Forêt, et qu'il est temps pour eux de partir. Si on peut douter de l'éthique de tels personnages, on ne peut pas vraiment leur en vouloir. Toutefois, sortir du Grand Cratère par toute autre route que le chemin du Sorcier est dangereux. Avec les skavens dans les parages, seul un fou envisagerait d'emprunter les tunnels du Taalbastion ; le salut passe donc par l'extérieur. Le meilleur moyen d'atteindre le sommet du rebord du cratère est de remonter par l'un des tunnels sinueux qui mènent à l'une des principales forteresses du Taalbastion. Bien sûr, tous les gardes stationnés à la forteresse ont disparu sans laisser de traces, et à présent, aucun de ceux qui y pénètrent n'en revient jamais, mais peut-être que les PJ se sentent en veine. En supposant qu'ils surmontent tous les obstacles qu'Œil d'Acier a mis en travers de leur route (car il s'attend certainement à ce que les choses-hommes tentent de s'enfuir de la sorte), ils devront passer par-dessus l'enceinte extérieure du Taalbastion en crapahutant. Les rebords du Grand Cratère sont lisses et la chute est fatale. S'ils arrivent au sol en un seul morceau, les soldats impériaux les tiennent à distance car ils pensent que les PJ sont porteurs d'une maladie virulente et les appréhendent immédiatement. Les troupes de l'Empire ont bon nombre de questions à leur poser avant de les pendre pour désertion. Vous avez bien lu : pour désertion. La comtesse a enrôlé tous les hommes sains de corps de la ville jusqu'à la fin de la crise. Finalement, peut-être vaut-il mieux tenir bon à l'intérieur, même quand on n'est pas un personnage héroïque…

Leon blum (order #1627786)

PERSONNALITÉS DE LA RÉSISTANCE

Jirl Gladisch

Jirl était marchand d'épices, mais ce n'est plus qu'un esclave dans les taudis du Vieux Marché. Les skavens ont massacré la famille de son frère pour désobéissance ; son neveu avait donné un coup de pied dans le tibia d'une grande griffe locale. La seule raison pour laquelle il a survécu, c'est qu'il était ailleurs au moment des faits et que les skavens ignoraient qu'il avait un lien de parenté avec eux. Jirl veut se venger à tout prix, mais il est assez malin pour attendre l'occasion où il pourra causer le plus de dégâts possible.

Silke Arendt

Silke est un chevalier du Champ Verdoyant qui n'a que très récemment fait vœu de défendre Talabheim. Elle se sent personnellement responsable de la chute de la ville. Quand elle y réfléchit, elle sait bien que c'est une idée ridicule, mais elle y croit pourtant, au plus profond de son cœur. Elle milite constamment pour que des attaques de plus en plus importantes et audacieuses soient lancées contre les skavens, et assume ses positions en se portant volontaire pour les missions les plus dangereuses.

Honorius Kippenberg

Honorius est un esclave précieux pour les skavens, et le simple fait de le contacter n'est pas une mince affaire. Kippenberg est à la fois un érudit et un ingénieur. Les skavens du clan Skryre l'ont immédiatement désigné comme contremaître sur plusieurs de leurs projets de construction. Il transmet continuellement des bribes d'informations à la résistance et révèle que les esclaves sont en train de construire d'immenses trébuchets ainsi que d'énormes engins de siège, même s'il n'a aucune idée de ce pour quoi ils seront utilisés.

Jorn

Jorn est un criminel, et longue est la liste de ses méfaits, dont les multiples homicides ne sont pas les moindres. Il était dans le Suif, attendant d'être exécuté, quand un sergent des Museaux libéra tous les prisonniers de son secteur et leur affirma qu'ils avaient une chance d'obtenir l'amnistie s'ils combattaient les skavens. Voilà qui convenait tout à fait à Jorn, et depuis, il n'a fait que tuer des skavens. Jorn aime les couteaux. Les couteaux bien effilés. Il n'est pas très sage de jouer avec ses nerfs, mais si un tirailleur du clan Skryre doté d'une jezzail vous pose problème, Jorn est l'homme de la situation et s'en débarrassera discrètement.

Carsta Scheidt

Carsta est la fille d'un boulanger et elle entendait bien suivre les traces de ses parents avant que les skavens n'envahissent la ville. Les monstres rôtirent son père dans son propre four. Carla s'attira les bonnes grâces des hommes-rats en faisant mine d'être une esclave soumise, grâce à ses talents de cuisinière. Cas rare parmi les membres de la résistance, c'est Carla elle-même qui contacte les PJ et non le contraire. Elle commence à leur transmettre toutes les informations qu'elle recueille. Les hommes-rats voient en elle une esclave modèle. Elle parvient à arborer un doux sourire permanent tout en imaginant ce qu'il adviendra de ses « clients » quand la Résistance lui laissera cuire une immense fournée de pains et de pâtisseries empoisonnés.

Tobal Viredebord

Tobal était un enseignant halfling de l'Océan de roses. Petit homme tranquille, il survécut au long combat de la promenade des Dieux. Témoin des nombreux actes de courage bouleversants qui se produisirent lors de la bataille, il sentit une féroce détermination naître en lui. Il décida que tous ces sacrifices ne seraient pas vains. Tobal est d'une discrétion phénoménale et il a rapidement appris comment rester dans le sens du vent par rapport aux patrouilles de skavens. Il est passé maître dans cet art, à tel point qu'il peut en suivre une sans courir le moindre risque d'être repéré.

Premiers pas dans la résistance

L'endroit où se trouvent les PJ aura sans doute une grande influence sur leurs premières actions. S'ils sont restés dans la cité à la fin du **Chapitre V**, il n'existe que deux endroits où ils ont pu demeurer plus ou moins longtemps ; la province rurale de la Trouée des Guildes ou le temple de Myrmidia sur la promenade des Dieux. Les deux endroits comportent leur lot d'avantages et d'inconvénients.

Les chevaliers du Champ Verdoyant ont fait serment de protéger Talabheim et ont été formés pour livrer ce genre de guerre, ce qui en fait des alliés particulièrement précieux. Toutefois, le temple de la Vierge de Guerre est en permanence surveillé par un grand nombre d'hommes-rats vigilants, ce qui le raye de la liste des quartiers généraux utilisables pour un mouvement de résistance à grande échelle. Toutefois, les conseils tactiques que les myrmidéens peuvent donner à un groupe qui envisage de bouleverser les plans des skavens sont inestimables.

Contrairement aux autres quartiers de la ville, la Trouée des Guildes est une région rurale étendue, dégagée et à ciel ouvert, ce qui la rend fort déplaisante aux yeux des skavens, lesquels préfèrent les rues encombrées de l'intérieur de la cité. Par conséquent, y installer un quartier général embryonnaire est une excellente idée. Mais le problème, c'est que la zone se trouve à l'extrémité sud-ouest de la cité. Pour se rendre dans n'importe quel autre lieu important en ville, il faut traverser la Geltwold, le quartier de la Loi ou le Suif, des lieux remplis de skavens et d'esclaves, à moins de choisir la voie du sud et, en faisant mille détours, de traverser le quartier Châtelain, où la garde est moins vigilante et les patrouilles moins fréquentes, mais il s'agit au mieux d'un très long voyage. De toute évidence, si les PJ débutent dans l'un de ces endroits, il est peu probable qu'ils seront au courant de l'existence de l'autre au début ; pour obtenir de telles informations, il faudra envoyer des éclaireurs et, par la suite, récolter les rumeurs parmi les esclaves.

Si les PJ ont fui la ville à la fin du **Chapitre V**, ils se seront probablement dirigés vers l'un des petits villages dont l'intérieur du Grand Cratère est parsemé. En l'espace d'une journée environ, des messagers arrivent dans tous les villages et localités pour apporter la nouvelle : Talabheim est tombée aux mains des skavens et les dirigeants se sont exilés dans le village de Dankerood. Les personnages peuvent aisément découvrir que l'essentiel des nobles qui ont fui la ville ainsi que les survivants de bien des ordres de chevalerie se sont également installés dans ce village du dernier espoir. Si les PJ ont aidé la comtesse Elise à s'échapper, c'est elle qui a pris les rênes des opérations à Dankerood et se souvient des braves gens qui l'ont aidée à se replier en lieu sûr. Dans le cas contraire, le général Joerg Hafner, chef des Élus de Taal et commandant de la milice, a pris les choses en main. Si les PJ se rendent à Dankerood, ils trouvent le village débordant de réfugiés, dont la plupart sont des nobles dépenaillés. En fonction des actes des PJ durant la nuit où Talabheim est tombée, leurs paroles pourront avoir plus de poids qu'on ne pourrait s'y attendre de prime abord. Si les PJ ont participé au sauvetage de la comtesse, les nobles leur accordent immédiatement leurs faveurs, et Elise écoute tout ce qu'ils ont à dire. Si les personnages ont combattu jusqu'au bout lors de la bataille de la promenade des Dieux ou dans le quartier de la Loi, ils sont considérés avec le plus grand respect par les membres des ordres de chevalerie une fois qu'ils ont raconté leur histoire. Quoi qu'il en soit – et c'est sans doute une première dans la vie des PJ – les nobles du refuge sont tout à fait prêts à écouter ce qu'ils ont à dire et à prendre leurs réflexions en considération avant de faire leurs plans.

Malheureusement, l'opinion générale des nobles est qu'il faut attendre. Qu'Elise soit là ou non, toutes les personnes présentes savent bien que son appel à l'aide a été transmis depuis Talabheim par plusieurs des meilleurs Élus de Taal. Le parlement en déduit raisonnablement que l'Empire répondra aussitôt à l'appel de l'une de ses plus grandes cités assiégées ; ils n'ont donc qu'à attendre. Si quelqu'un fait remarquer que Talabheim est inviolable depuis des millénaires justement parce qu'il est presque impossible de l'assiéger et que toute aide viendra forcément de l'extérieur, un chœur de

Leon blum (order #1627786)

dénégation s'élèvera sans espoir de contestation. On entendra des choses comme : «*L'armée impériale contemporaine n'a jamais eu à assiéger Talabheim auparavant*», et autres âneries. Envoyer d'autres messages au-delà du Grand Cratère est une tâche presque impossible à cet instant, car toutes les communications avec les forteresses du Taalbastion ont été brutalement interrompues, et un silence menaçant règne sur celles-ci. Après avoir été invités à plusieurs réunions inutiles consacrées à ces problèmes, les PJ réalisent bientôt que si les gens de Talabheim espèrent recevoir de l'aide, ils sont les seuls à pouvoir leur en procurer. S'ils le font savoir sans détours, Elise – ou Hafner – les contactera en secret et leur promettra toute l'aide possible. Les deux nobles recommandent le vieux hameau de Vateresche dans la forêt de Taalgrunhaar ; il s'agit pour eux du meilleur endroit où commencer l'organisation d'un mouvement de résistance en dehors de la ville. Si les habitants de Vateresche sont considérés comme un peu arriérés et un peu coupés du monde, ils sont également d'une loyauté absolue envers Talabheim, et plus important encore, ils sont connus pour leur discrétion. Si les PJ commencent en dehors de Talabheim, il leur faudra sans doute trouver une base d'opérations plus proche de la cité que l'autre côté du cratère.

Les dangers du recrutement

Trouver des recrues est facile, mais en trouver de bonnes est plus ardu. Ironie du sort, les PJ remarqueront qu'ils sont désormais impliqués dans un recrutement pour défendre la cité, recrutement auquel ils ont essayé de se soustraire auparavant. On trouve de robustes volontaires à Vateresche et parmi les ordres de chevalerie en dehors de la cité. Les chevaliers du Champ Verdoyant offriront certainement volontiers leurs services à l'intérieur de la ville, bien qu'ils soient contraints d'échapper à la vigilance des skavens, et que le temple ne puisse se permettre d'en fournir qu'une poignée à la fois.

D'où que partent les PJ, ils devront tôt ou tard contacter les esclaves dans les zones-clefs de la cité. Heureusement, le traitement brutal que leur imposent les skavens fournit d'entrée de jeu nombre d'alliés potentiels aux PJ. Le plus difficile est de persuader un esclave de rester asservi pour faire progresser la cause, car la plupart d'entre eux veulent bien faire n'importe quoi hormis rester à Talabheim. Persuader un esclave de rejoindre la résistance mais de demeurer où il se trouve nécessite un **test de Charisme Assez difficile (–10%)**. Un bon nombre de résistants potentiels acceptent, mais en imposant leurs conditions, comme : «*Je vous aiderai, mais vous devez me promettre de faire sortir ma fille de la ville*», ou «*Tout ce que je veux, c'est écorcher les hommes-rats qui ont tué mon frère.*» Demander à un résistant de travailler en conservant sa couverture d'esclave nécessite un **test de Commandement Difficile (–20%)**. Dans tous les cas, si le joueur interprète bien son rôle, pas la peine d'effectuer un jet de dés. Après avoir joué quelques séquences de recrutement, vous pouvez faire un bond dans le temps et supposer que les PJ ont rassemblé un nombre raisonnable d'esclaves volontaires : «*Au bout d'une semaine d'efforts prudents auprès des esclaves de Talabheim, la Résistance a rallié à sa cause une vingtaine de membres issus de différents quartiers.*» C'est pendant le recrutement que les PJ entendent dire pour la première fois que tous ceux qui partent pour la Dragonnière n'en reviennent pas.

Vous trouverez plus bas quelques exemples de membres de la Résistance. Vous remarquerez que nous n'avons délibérément pas inclus de profil. En dehors des PJ, la majorité des membres de la résistance ne sont que des outils permettant de faire progresser l'aventure, et ils ne sont pas les acteurs principaux de *Terreur à Talabheim*. Ils fournissent des informations et demandent conseil aux PJ, et ils réussissent ou échouent dans leurs missions si ces derniers ne sont pas là pour les surveiller ; c'est à vous d'en décider en fonction de la qualité du plan et des préparatifs effectués par les PJ avant de les envoyer. Pour déterminer l'issue des combats quand ils affrontent des PNJ en arrière-plan, contentez-vous d'un ou deux jets de dés. Ce sont essentiellement des faire-valoir pour les personnages, ce qui ne veut pas dire que vous ne devez pas les rendre attachants ; les PJ auront ainsi moins tendance à les envoyer à la mort et seront légitimement courroucés si les skavens les tuent.



Un avantage subtil

Organiser la résistance contre l'occupant skaven n'est pas chose facile. Normalement, il est plutôt difficile de passer inaperçu auprès des membres d'une race habituée à rôder. Toutefois, dans ce cas, les PJ disposent de certains avantages, dont ils ne seront pas toujours conscients, ou qu'ils ne comprendront pas. En effet, nombre de ces atouts viennent de la nature intrinsèque des skavens, qui joue contre eux. Très peu de skavens ont la moindre connaissance concernant le monde de la surface. Il existe une grosse différence entre lancer un raid occasionnel pour s'emparer d'une partie de la population d'un petit village (pour en faire des esclaves ou les dévorer) et occuper une cité tout entière. Cette tâche est nouvelle et difficile, et elle n'est possible que grâce à la volonté et au pouvoir impitoyables d'Asorak Œil d'Acier. En fait, un Prophète Gris isolé, aussi puissant soit-il, n'aurait jamais suffi à lancer une opération à si grande échelle. Il y a près de vingt mille skavens à Talabheim pour le moment, mais Asorak Œil d'Acier s'est attiré les faveurs d'un certain nombre des plus puissants membres du clan Skryre. On murmure même que le Grand Ingénieur en personne – le représentant du clan Skryre au conseil des Treize – pense que les plans pervers et sournois d'Œil d'Acier pourraient bien réussir. Jusqu'ici, le plan du Prophète Gris a rencontré un succès incontestable, suscitant l'envie et la rancune de nombre d'autres hommes-rats, et en particulier de ceux qui ne sont pas placés directement sous ses ordres, car telle est la nature des skavens. Les répercussions sont diverses, mais pour ceux qui tentent de lutter contre l'occupation, la plus importante est que la plupart des skavens de Talabheim qui ne sont pas directement sous la direction du Prophète Gris ou de l'un de ses fidèles subordonnés sont pleins de ressentiment, et font par conséquent preuve d'une grande paresse. Tous les **tests de Déplacement silencieux** ou de **Dissimulation** effectués par quiconque tente de se cacher des soldats skavens de Talabheim ou de passer sous leur nez quelques jours après la prise de la cité bénéficient d'un bonus de +20% tant que les hommes-rats en question n'ont pas été spécifiquement mis en alerte et qu'aucun officier supérieur n'est dans les environs.

Leon blum (order #1627786)

MISSIONS

Les PJ disposent d'un nombre considérable de cibles et devront choisir où frapper en priorité. Les missions qui suivent sont plutôt générales ; si certaines comportent des exemples spécifiques, vous êtes libre de concevoir les vôtres. Le calendrier d'Œil d'Acier est délibérément flou. Il veut autant de soldats de l'Empire que possible à l'extérieur du Taalbastion avant de révéler la véritable étendue de ses ambitions. Si vos joueurs apprécient de jouer les résistants, vous pouvez laisser traîner cette partie de l'aventure autant que vous le voulez.

Recueillir des informations

Tous les PJ et leurs alliés espèrent avoir le plus d'informations afin d'agir à bon escient. Recueillir des données utiles sur les mouvements des skavens et leurs objectifs est une tâche qu'ils doivent accomplir en continu. Les PJ mettent plusieurs jours à obtenir chaque élément d'information spécifique ; cela représente le temps qu'il faut pour mettre les résistants en branle et les lancer à la recherche des réponses requises, et il faut effectuer un **test de Commérage**. En cas d'échec, les PJ devront aller chercher l'information eux-mêmes. La difficulté de base pour obtenir une information est **Très difficile (–30%)**. Pour chaque avantage dont les PJ peuvent arguer, la difficulté baisse d'un cran, pour un minimum de **Facile (+20%)**. Par exemple, un agent de la Résistance installé dans le quartier adéquat, des connaissances personnelles concernant une région, les informations révélées par un skaven torturé (et qui parle bien entendu le reikspiel) capturé dans la zone, etc., sont des avantages recevables. Ainsi, mieux la Résistance de Talabheim sera installée, plus vite ils parviendront à découvrir ce qu'ils ont besoin de savoir. Voici une liste des informations primordiales pour la résistance :

- *Qui est à la tête des hommes-rats ?* La plupart sont dirigés par un puissant sorcier skaven à la fourrure gris-blanc et aux cornes recourbées du nom d'Asorak Œil d'Acier. Son second dispose d'engins destructeurs et répond au nom d'Eckmorkast l'Étincelier. Il existe un autre chef dans le Suif, mais il n'est pas en contact avec les autres.

- *Où se trouve leur quartier général ?* Œil d'Acier s'est emparé de plusieurs bâtiments du quartier de la Loi et ses déplacements semblent exclusivement restreints à cette zone et à la Dragonnière. L'Étincelier rôde dans les parages avec ses gardes du corps, supervisant les divers projets de construction de la cité à toute heure du jour et de la nuit. Apparemment, il ne dort jamais.

- *Que projettent-ils de faire ?* Personne en dehors d'Œil d'Acier ne semble à même de répondre à cette question. Même les skavens prisonniers ne peuvent le dire. Un **test de Commérage** permet d'obtenir la réponse : construire des engins de siège.

- *Que se passe-t-il dans la Dragonnière ?* Nul ne le sait. Toutefois, d'étranges volutes verdâtres ont été aperçues s'échappant de ce quartier de temps à autre. Ces curieuses vapeurs luisent dans le noir.

- *Que se passe-t-il dans le Suif ?* Une sorte de rival d'Œil d'Acier s'y est établi. Personne n'y entre et rien n'en est sorti. Toutefois, les skavens ont laissé la zone sous surveillance et ils y entretiennent les barricades érigées par la ville.

- *Où les troupes des skavens sont-elles les plus concentrées ?* Beaucoup se sont repliés soit dans le Vieux Marché, soit dans les tunnels du Taalbastion. Les autres se trouvent essentiellement dans le quartier de la Loi, la Dragonnière et la Geltwold. Des patrouilles parcourent tous les autres quartiers, mais semblent préférer le quartier Châtelain, et une garde particulièrement importante veille sur le temple de Myrmidia, sur la promenade des Dieux, lequel n'est apparemment pas tombé aux mains des skavens.

- *Quelle est la composition des troupes ?* Les soldats d'élite à fourrure noire sont essentiellement regroupés dans le quartier de la Loi. Un certain nombre de skavens armés de fouets et accompagnés de leurs énormes abominations ont établi leurs quartiers dans la Geltwold, quand ils ne sont pas en train de chasser dans le Grand Cratère. Les patrouilles sont essentiellement composées de soldats « ordinaires » à fourrure brune, dirigés par des skavens armés d'étranges pistolets.

- *Où est passée la nécromancienne ?* Le docteur Gugula Skell a élu domicile au Grand Manoir. Œil d'Acier lui envoie parfois des esclaves morts, et les skavens dévorent les autres. On voit rarement ses zombies dans la cité désormais.

« Gopfert le Fou »

Peu de temps après que les PJ ont fondé la Résistance de Talabheim et se sont faits quelques contacts, une initiée de Shallya nommée Irmgard les contacte. Elle a une histoire très intéressante à leur raconter.

Sœur Irmgard travaillait à l'infirmerie de Shallya avant la venue des hommes-rats. Un de ses patients était un homme qui semblait relativement sain d'esprit en dehors du fait qu'il était persuadé que les légendaires hommes-rats en voulaient à sa vie parce qu'il en savait trop à leur sujet. Il affirmait avoir traversé la majeure partie du Vieux Monde pour leur échapper, finissant par arriver dans l'Œil de la Forêt, là où il espérait qu'ils ne pourraient le retrouver. Il lui avait également raconté qu'il avait été leur esclave et le lui avait prouvé en s'exprimant dans une sorte de langage composé de couinements. Ce qu'elle prenait autrefois pour les élucubrations d'un dément ne semble aujourd'hui que trop vrai, puisqu'elle a vu les skavens de ses yeux. Elle prie les PJ de le secourir s'ils le peuvent. L'homme se nomme Walther Gopfert.

Les PJ devront s'infiltrer sur la promenade des Dieux (tâche facile s'ils se sont déjà alliés avec les myrmidéens) et passer au nez et à la barbe des troupes skavens qui s'y trouvent. Les skavens ont considéré l'infirmerie comme un gigantesque garde-manger. Mais Gopfert savait ce qui allait se produire et il a réussi à se cacher. Il faudra chercher attentivement et déployer beaucoup de diplomatie pour le persuader de se montrer.

Walther Gopfert

Walther est un homme hâlé et maigre d'âge indéterminé. Ses mains tremblent un peu, mais son regard gris acier n'est pas celui d'un fou. Walther a bien dit la vérité à sœur Irmgard. Non seulement il a été l'esclave des skavens autrefois, mais il s'est évadé de Skarogne. Il fait d'affreux cauchemars liés à ce qu'il a vécu chez les hommes-rats et il est toujours en fuite depuis son évasion, il y a plus de quinze ans.

Gopfert sera être un allié inestimable pour la Résistance. On a désespérément besoin de ses connaissances sur les skavens et leurs mœurs. Et plus important encore, sa présence permet aux PJ d'obtenir des aveux forcés de leurs captifs skavens.

WALTHER GOPFERT

Race : humain
Carrière : Érudit (ex-Esclave, ex-Étudiant)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	31%	37%	43%	40%	69%	52%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	4	5	0	2	0

Compétences : Baratin, Commérage +10%, Connaissances académiques (histoire +10%, science), Connaissances générales (Empire, nains,

Leon blum (order #1627786)

skavens +10%), Dissimulation, Fouille, Langue (classique, queekish +10%, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Soins
Talents : Acuité visuelle, Course à pied, Fuite, Grand voyageur, Intelligent, Linguistique, Sang-froid
Troubles mentaux : surins de la mémoire
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : aucune

Ressources

À mesure que les PJ mettront en place un réseau d'alliés et d'informations, ils auront besoin de biens matériels. S'ils ont des contacts hors de la ville, ils auront de bien meilleurs moyens d'obtenir du ravitaillement que s'ils opèrent exclusivement à l'intérieur. Le manque de vivres peut poser un sérieux problème sans soutien extérieur, car les skavens dévorent avec voracité tout ce qui est comestible. Quelle que soit la situation, les PJ peuvent se retrouver en quête de nourriture, qu'il s'agisse simplement d'acquérir de quoi se sustenter ou encore d'escorter une cargaison depuis l'extérieur jusque dans les murs de la ville. Les armes sont une priorité pour ceux qui en utilisent, car les skavens confisquent rapidement toutes celles de leurs esclaves. Les PJ pourraient bien se trouver amenés à reforger en épées de vieux socs de charrue. S'ils ont été attentifs, ils peuvent se rappeler d'aller faire un tour du côté de la Carrière sud, ou une douzaine de barils de poudre à canon des nains attend sagement derrière des portes verrouillées. Que demander de plus que des armes à feu, des bombes et une diversion potentielle dans la même cachette ?

Le désir de secourir des individus particuliers et dotés de compétences vitales pour la résistance prendra sans doute un peu du temps des PJ. S'ils se sont liés d'amitié avec lui, ils pourront vouloir secourir l'apothicaire Ulthvas Daubler, car un guérisseur compétent serait sans doute le bienvenu. Découvrir ce qui est arrivé à un individu spécifique depuis l'invasion requiert exactement la même procédure que dénicher une information cachée : un **test de Commérage Très difficile (–30%)** pour commencer.

Pour Taal !

Le but de tout mouvement de résistance est le même : contrecarrer les plans de l'ennemi à tout prix. Les PJ n'ont peut-être aucune idée de ce que mijotent les skavens, mais ils voudront malgré tout les arrêter quoi qu'il advienne. La Résistance de Talabheim voudra faire échouer les projets de construction des hommes-rats, assassiner des personnages-clefs, et finalement s'emparer du Taalbastion pour permettre à l'armée de l'Empire située hors du cratère d'accéder à la cité. De toute évidence, les skavens sont conscients que le contrôle du chemin du Sorcier est la clef de la défense de Talabheim, et les soldats en faction au Taalbastion sont presque tous des vermines de choc et des tirailleurs du clan Skryre. Le meilleur moyen de contrôler le chemin du Sorcier consiste à organiser assez de distractions pour que les troupes d'élite qui gardent la forteresse soient mises à contribution et qu'on les envoie s'occuper d'eux, un résultat qu'aucune action isolée ne permettrait d'obtenir. Ce n'est qu'alors qu'ils auront une chance raisonnable de reprendre le Taalbastion assez longtemps pour faire la différence.

Sites de construction

Il y a quatre sites de construction majeurs et un nombre indéterminé de sites mineurs. Le Vieux Marché, la Porte Nord et le quartier de la Loi abritent tous d'importants projets. À entendre les sons qui en émergent, la Dragonnière semble faire partie du lot, mais les rues de ce quartier restent closes. Les deux premières semaines après l'invasion des skavens, les sites de construction reçoivent tous du bois d'œuvre issu du Taalgarten, où un groupe d'esclaves et de contremaîtres est chargé de couper les arbres. Peu après, la majorité des rues qui mènent à la Dragonnière sont condamnées et placées sous étroite surveillance. À tout moment, il y a généralement une cinquantaine d'esclaves qui travaillent sur chaque site. Leurs tâches sont diverses ; couper ou tailler des pièces de bois, assembler les éléments à l'aide de chevilles, vernir les diverses pièces quand elles sont terminées. Les skavens remplacent quotidiennement les esclaves ; ceux qui ne montrent aucune aptitude pour le travail qui leur est confié sont souvent chahutés avant de finir dévorés. On trouve habituellement dix guerriers des clans qui montent la garde auprès de chaque projet, accompagnés d'un superviseur du clan Skryre.

Les patrouilles

Au moment où la Résistance commence ses opérations, les patrouilles de skavens évoluant à Talabheim sont généralement constituées de cinq guerriers des clans dirigés par un tirailleur du clan Skryre armé d'un pistolet à malepierre. Dans la Geltwold, les patrouilles comprennent plutôt deux ou trois dresseurs du clan Moulder ainsi que quelques rats-ogres. Toutefois, quand les skavens commencent à flairer les ennuis, les patrouilles passent à dix guerriers des clans et deux tirailleurs du clan Skryre, entraînant parfois avec eux un lance-feu ou une mitrailleuse ratling, et les soldats du clan Moulder commencent à rôder aléatoirement dans la cité avec leurs protégés.

Cibles-clefs

Le Prophète Gris apparaît dans les rues au hasard et ses déplacements ne sont jamais vraiment prévisibles. Les PJ finissent par découvrir que le docteur Skell se terre dans le Grand Manoir, faisant occasionnellement des incursions dans le quartier de la Loi pour s'entretenir avec Œil d'Acier. L'Étincelier se déplace aléatoirement d'un site de construction à l'autre, y compris celui de la Dragonnière.

Le docteur Gugula Skell

Skell s'irritait auparavant de son rôle de laquais des skavens, mais elle a fini par s'y vouer corps et âme, puisque c'est le prix à payer pour continuer à pratiquer son art. Son apparence est celle d'une femme mince d'une petite quarantaine d'années, dont la peau est de plus en plus blême, comme celle d'un cadavre. Elle porte généralement des couleurs vives pour compenser cette pâleur et conserve une attitude agréable, même si tout ce qui se passe autour d'elle est pénible. Une douzaine de ses projets, parfois plus, sont prêts à accourir en titubant à son appel à tout instant. Skell a interdit à tout homme-rat de venir à moins de vingt pas de son nouveau foyer, car elle surpris une bande d'entre eux en train de dévorer une de ses « œuvres » favorites. Tous les skavens de Talabheim, à l'exception du Prophète Gris et du technomage, sont terrifiés par le docteur, et à juste titre. Vous trouverez plus d'informations à son sujet au **Chapitre IV**.

LE TEMPS JOUE CONTRE NOUS

Œil d'Acier laisse délibérément passer beaucoup de temps avant d'agir, car il désire qu'assez de soldats de l'Empire arrivent dans la région avant de mettre son plan à exécution. Par conséquent, le laps de temps qui s'écoule entre l'attaque des skavens et la révélation des véritables objectifs du Prophète Gris est plutôt long, ce qui est réaliste étant donné la lenteur de déplacement des armées dans le Vieux Monde. Cela donne également aux PJ le temps d'organiser une résistance efficace. Toutefois, cette longue période n'est peut-être pas à votre goût, ou à celui de vos joueurs, et l'atmosphère d'urgence peut en pâtir si les PJ ont tout leur temps pour agir.

S'il vous semble que trop de temps passe entre l'attaque des skavens et la révélation du vrai plan du Prophète Gris, vous pouvez accélérer toute cette partie de l'aventure en disant qu'Œil d'Acier a synchronisé son assaut sur la ville avec le retour d'une importante troupe de soldats qui s'en reviennent d'Altdorf après la Tempête du Chaos. Par conséquent, un grand nombre de soldats parviendront à Talabheim bien plus rapidement que d'ordinaire. Les événements de la section **Sinistre salve** se produiront alors trois jours après la prise de Talabheim, ce qui signifie que les PJ ont très peu de temps pour organiser la résistance et que la confrontation finale avec Œil d'Acier arrivera bien plus vite qu'ils ne le souhaiteraient.

Leon blum (order #1627786)



LE DOCTEUR GUGULA SKELL

Race : humaine
Carrière : Nécromancien/Maître sorcier (ex-Compagnon sorcier, ex-Apprenti sorcier, ex-Médecin, ex-Étudiant)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	42%	38%	47%	45%	73%	80%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	4	3	6	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (arts +10%, magie +20%, nécromancie +10%, science+10%), Connaissances générales (Empire +10%, skavens), Équitation, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (magick) +20%, Langue (classique +10%, queekish +10%, reikspiel +10%), Lire/écrire +10%, Métier (apothicaire),Perception +10%, Préparation de poisons, Sens de la magie +10%, Soins +10%
Talents : Chirurgie, Coups assommants, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Intelligent, Linguistique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*, *dissipation*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Sain d'esprit, Sang-froid, Sombre savoir (nécromancie)
Règles spéciales :
- *Apparence cadavérique* : bien qu'elle soit dépourvue « d'améliorations artistiques », Skell pourrait passer pour l'un de ses zombies sans ses atours chatoyants. Elle subit un malus de –10% en Sociabilité quand elle tente de communiquer avec des gens, mais bénéficie d'un bonus de +10% aux tests d'Intimidation.
- *Aversion pour la lumière du soleil* : Skell subit un malus de –10% aux tests de Force Mentale et de Sociabilité quand elle est exposée à la lumière du soleil.
- *Présence dérangeante* : l'aura de Skell s'avère si pernicieuse que les enfants et les animaux refusent de s'approcher d'elle. Elle subit également un malus de –10% en Sociabilité dès qu'elle tente de communiquer avec des gens. Bien que le docteur Skell n'ait aucun trouble mental, elle est complètement cinglée.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton
Dotations : beaux atours

Le technomage Eckmorkast l'Étincelier

Le spectacle que présente l'Étincelier est troublant, même pour ceux qui sont habitués aux skavens. De carrure moyenne pour un homme-rat, il est doté d'une fourrure gris-noir qui crépite en permanence d'électricité. Une batterie à malepierre de sa conception est placée sur son dos, reliée à son corps par toute une série de tuyaux et de câbles. L'Étincelier a créé une machine qui extrait l'énergie de l'air environnant pour alimenter les fonctions vitales de son corps pendant qu'il est occupé à des tâches plus pressantes, comme inventer de nouvelles façons de s'emparer du monde. En d'autres termes, l'Étincelier ne mange pas, ne dort pas et ne respire pas. C'est un générateur vivant auquel la malepierre confère une puissance phénoménale. S'il obéit aux ordres du Prophète Gris, ce n'est pas par peur comme le reste des hommes-rats de Talabheim, mais parce qu'il croit que son plan est sensé. En réalité, l'Étincelier ne ressent plus la peur, ni plus aucune autre émotion, du reste. Les émotions étaient trop gênantes, et il s'en est débarrassé en même temps que de ses glandes odorantes. Sur le champ de bataille, c'est un adversaire calculateur et impitoyable ; les PJ qui survivront à un affrontement contre l'Étincelier ne sont pas près de l'oublier.

LE TECHNOMAGE ECKMORKAST L'ÉTINCELIER

Race : skaven ordinaire (clan Skryre)
Carrière : Technomage (ex-Ingénieur, ex-Artisan)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	65%	38%	44%	70%	66%	42%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	4	5	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (ingénierie +10%, science), Connaissances générales (skavens, Tilée), Déplacement silencieux, Escalade, Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (queekish, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (arquebusier +10%, fabricant d'armes), Natation, Perception +10%
Talents : Adresse au tir, Ingénierie technomage*, Intelligent, Maître artilleur, Maîtrise (armes à poudre, armes mécaniques), Tireur d'élite, Tir de précision, Vision nocturne
* Cf. *Les Fils du Rat Cornu* pour plus de détails.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), jezzail (identique à un long fusil d'Hochland, mais dégâts 5)
Dotations : batterie, nécessaire d'ingénieur, un kilo et demi de malepierre, trois vermines de choc (toujours fraîches car les groupes se relayent)

Leon blum (order #1627786)

SINISTRE SALVE

Au bout d'environ un mois, selon le temps que vous voulez accorder à la phase de résistance de l'aventure, et que les activités des PJ soient couronnées de succès ou non, un événement très inhabituel se produit. Toute l'activité des esclaves est interrompue pendant une journée entière pour la première fois depuis l'invasion. Les agents de la résistance rapportent que quelque chose qui se trouve dans la Dragonnière a projeté des globes de verre sur le Taalbastion. Quatre globes ont été lancés à des intervalles de quelques minutes. Le dernier a éclaté au sommet du Taalbastion. Le lendemain, les engins de siège des différents sites de construction seront également testés, à moins que les PJ n'aient réussi à en saboter ou à en détruire quelques-uns.

Tout personnage doté de la compétence **Connaissances académiques (stratégie/tactique)** sait à quoi ressemble un tir de réglage effectué à l'aide d'un engin à longue distance. Les skavens ont l'intention de projeter quelque chose par-dessus le Taalbastion. Tous les skavens que les PJ interrogent après cet événement savent que le «*grand-magnifique plan-opération se réalisera bientôt-bientôt*». Gopfert dit aux PJ que les skavens lancent traditionnellement leurs plus grandes opérations les nuits où Morrslieb est pleine, ou le treizième jour du mois. Un **test de Connaissances académiques (astronomie) Facile (+20%)** révèle que le treize de ce mois, on verra le visage rond et verdâtre de Morrslieb dans le ciel.

Les PJ sont à court de temps, tout comme les membres de l'armée impériale, de l'autre côté du bord du cratère, bien qu'ils l'ignorent. En fait, les soldats de l'Empire sont peut-être à même de faire une percée par le chemin du Sorcier, car les skavens ne sont pas très doués quand il s'agit de tenir des fortifications. Mais les soldats répugnent à entrer dans la cité car ils pensent qu'elle est gardée par des skavens infectés par des maladies virulentes. Les horreurs dont ils ont été les témoins à Talagaad à leur arrivée les ont convaincus que c'était probablement le cas.

Laissez les PJ parvenir seuls à la conclusion qu'ils devront bientôt mettre sur pied une tentative désespérée s'ils veulent avoir le moindre espoir d'arrêter des skavens. S'ils sont parvenus à établir une résistance efficace, ils peuvent probablement puiser dans leurs effectifs à l'intérieur et à l'extérieur de la ville, mais ils sauront qu'avec leurs effectifs réduits, ils pourront au mieux harceler l'ensemble de l'armée des hommes-rats. Ils doivent s'infiltrer dans la Dragonnière pour y détruire ce qui s'y trouve, ou tuer Asorak Œil d'Acier, voire même les deux, de préférence. Ils auront besoin de l'aide de tous les quartiers.

L'ENNEMI DE MON ENNEMI

Si les PJ ont rassemblé toutes les pièces du puzzle, ils réalisent qu'un nombre considérable d'hommes-rats prisonniers du Suif méprisent complètement Asorak Œil d'Acier et les autres skavens présents dans la ville. À ce point, ils ont probablement découvert le nom du chef de ces skavens, Nelrich le Suppurateur. Peut-être que le temps est venu de… disons combattre le mal par le mal…

Se glisser dans le Suif est relativement facile car les skavens ne surveillent que ceux qui tentent d'en sortir. Gopfert, s'il est là, recommandera que seuls des humains interviennent, car les skavens ont encore plus de préjugés vis-à-vis des autres races. Dès que les PJ sont entrés dans les rues denses du Suif, des guerriers skavens affiliés au clan Pestilens les contactent dans les minutes qui suivent. Les PJ doivent immédiatement laisser tomber leurs armes et déclarer qu'ils «*demandent audience au Suppurateur*», ou quelque autre phrase de ce genre. La présence de Gopfert, ou à défaut, le fait de réussir à s'exprimer d'une manière ou d'une autre en queekish sera un atout considérable, bien que quelques skavens du Suif, y compris le prêtre de la peste, parlent le reikspiel. Les guerriers des clans s'entretiennent en couinant, stupéfaits, et l'un d'entre eux part en courant requérir les ordres de l'autorité compétente. Finalement, un skaven manifestement malade, vêtu de lanières de cuir serrées, s'approche des PJ et leur dit simplement : «*Suivez-moi.*»

Le prêtre de la peste guide les PJ dans les rues jusqu'au pied du Taalbastion, et jusque dans un vaste entrepôt adossé aux rochers du cratère. Il désigne l'entrée sombre d'une main griffue. Tant que les yeux des PJ ne s'y sont pas habitués, l'entrepôt semble plongé dans l'obscurité totale. Une voix profonde, bien plus grave que celle que les personnages associent désormais aux skavens, s'élève dans les ombres. «*Vous êtes venus jusqu'ici, choses-hommes, en sachant-pensant que vous pouviez mourir-mourir?*» Quelle que soit la réponse des PJ, leur interlocuteur réfléchit un instant avant de répliquer : «*Étrange-étrange sont toujours vos manières.*»

À la faible lueur d'une lanterne qui éclaire l'entrepôt, les PJ se rendent compte qu'ils sont entourés de dizaines de moines de la peste, lesquels se tiennent tous à distance. Devant eux, une silhouette massive est assise, entièrement recouverte de haillons noirs et gris. D'étranges runes luisent à la surface de sa cape et semblent bouger quand on les regarde du coin de l'œil.

Le prêtre de la peste tourne la tête en regardant les PJ, les étudiant de toute évidence chacun à leur tour, bien qu'eux-mêmes ne puissent distinguer ses traits. Il pointe une main griffue vers l'un des PJ qui a survécu à la fièvre grise. «*Approche, chose-homme.*» Le PJ désigné doit effectuer un **test de Force Mentale Assez facile (+10%)** pour éviter de vomir à cause de l'écœurante puanteur de chair putréfiée qui émane du prêtre skaven. Quoi qu'il en soit, le prêtre ne semble pas le remarquer. «*Raconte-moi les frissons, la douce-douce fièvre. Qu'as-tu ressenti? La chaleur-brûlure au fond de tes tripes, ou le froid-glace?*» Une fois la curiosité du Suppurateur satisfaite, celui-ci se laisse retomber sur son trône. Les PJ, dont les yeux s'habituent à l'obscurité, réalisent que celui-ci est fait d'ossements et de peau tendue.

«*Pour voir-voir le Suppurateur, vous êtes venus, et ici-ici il est. Que voulez-désirez-vous, choses-hommes?*»

Il s'agit là d'une scène d'interprétation ; laissez les PJ demander l'aide du clan Pestilens et trouver la proposition susceptible de convaincre le Suppurateur de leur venir en aide. Le prêtre de la peste est très intelligent et particulièrement observateur ; lui mentir serait très difficile – et dangereux de surcroît – si telle est l'intention des PJ. Les flatteries éhontées dont les skavens sont coutumiers lui plaisent énormément. Le Suppurateur veut se venger du Prophète Gris et s'échapper de la cité avec le reste de ses disciples. Il n'a aucun intérêt à affronter personnellement Œil d'Acier. Il a vu ce que le Prophète Gris faisait à ses ennemis. Il est également très sensible à tout plan susceptible de ridiculiser le clan Skryre. L'opération qui le séduit le plus consiste à mener ses soldats dans un assaut contre le Taalbastion, pour permettre aux PJ d'attaquer la Dragonnière et le Prophète Gris. En supposant que les PJ survivent à cette mission, ils seront livrés à eux-mêmes pour ouvrir les portes tandis que le Suppurateur et les siens s'enfuiront par la Souricière. Comme tous les skavens, le Suppurateur est sournois, mais il est déterminé – *très déterminé* – à faire souffrir et mourir le Prophète Gris. S'il trahit trop rapidement les PJ, cela risque de ne pas se produire.

TRAHISON!

Si vos PJ ont organisé la résistance de Talabheim, il peut être intéressant de leur faire le coup classique de la trahison de dernière minute. N'importe qui peut les avoir vendus, et pour quasiment n'importe quelle raison. Un de leurs contacts peut avoir échangé la vie des PJ contre celle des membres de sa famille. Peut-être Walther Gopfert finit-il par craquer et par les vendre, à moins qu'il n'ait fait partie d'un plan sournois d'Œil d'Acier depuis le début ! Quoi qu'il en soit, les skavens viennent s'emparer des PJ en envoyant par exemple une meute de rats-ogres pour les traquer, ou encore un assassin du clan Eshin.

Leon blum (order #1627786)



Si les PJ ratent les négociations ou exigent obstinément quoi que ce soit de déraisonnable, Nelrich hausse les épaules, puis fait un signe à l'un de ses subordonnés. Un prêtre de la peste s'avance, porteur d'un plateau accueillant une tasse pour chacun des PJ présents. «*Je vous aiderai, choses-hommes. Buvez-buvez.*» Les skavens sont bien trop nombreux pour les PJ. S'ils refusent, on les fera mettre à genoux et on les forcera à boire. Une fois la mixture ingurgitée, les PJ sombrent dans l'inconscience. Ils se réveillent la nuit suivante dans la Trouée des Guildes, apparemment sains et saufs. Environ un jour plus tard, ils développeront les symptômes de la fièvre grise, même s'ils y ont déjà survécu. Toutefois, la tremblote livide ne semble pas se manifester pleinement… jusqu'au mois suivant, où tous les PJ deviennent les vecteurs d'une souche de la fièvre grise trois fois plus puissante, celle qui n'affecte que les skavens.

NELRICH LE SUPPURATEUR

Race : skaven (clan Pestilens)
Carrière : Prêtre de la peste (ex-Diacre de la peste, ex-Moine de la peste)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	36%	43%	60%	57%	42%	57%	35%

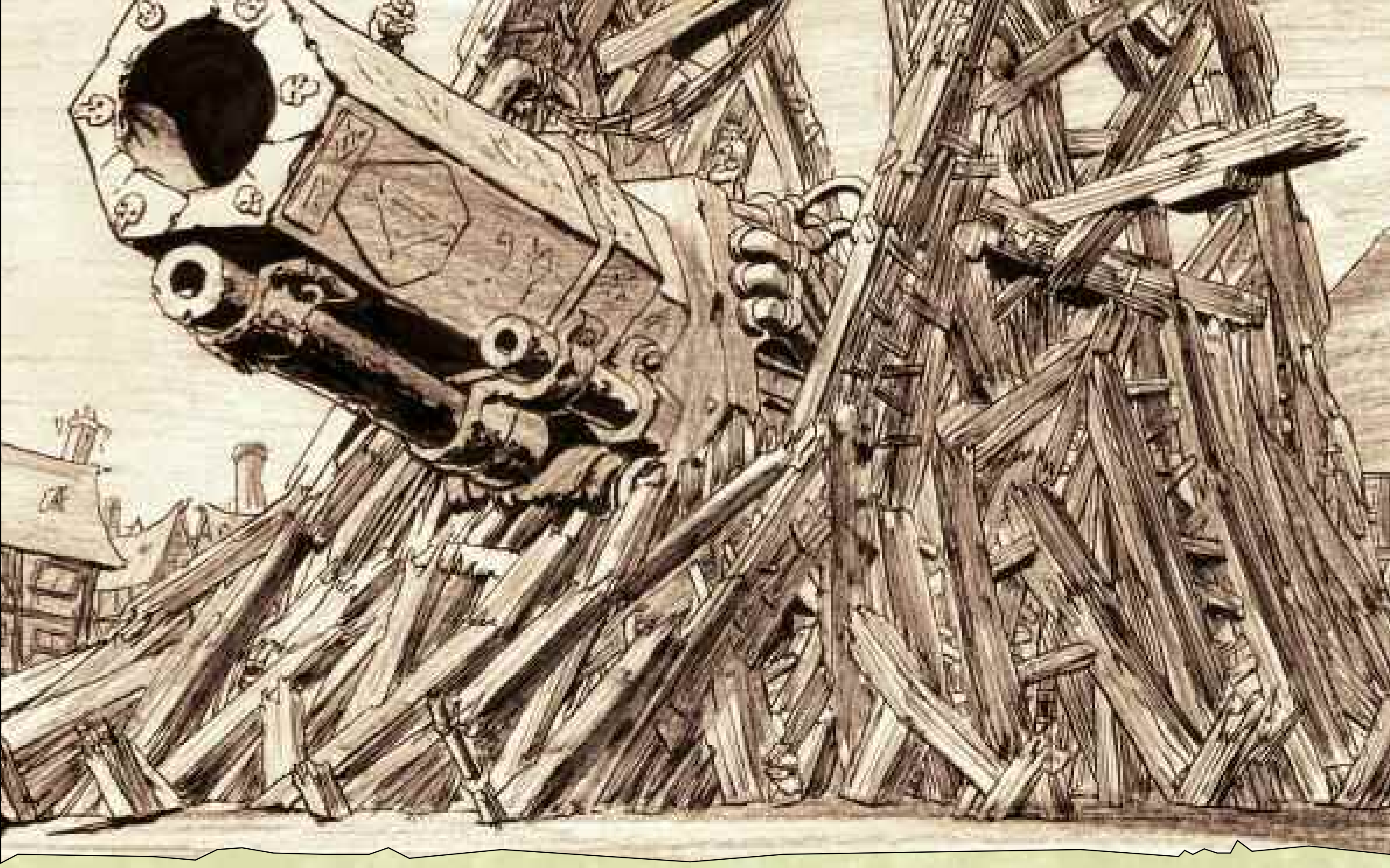
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	6	5	1	0	0

Compétences : Connaissances académiques (magie, théologie +10%), Connaissances générales (Empire, skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Focalisation +10%, Langage mystique (magick), Langue (queekish), Lire/écrire, Natation, Perception +10%, Sens de la magie, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Coups assommants, Coups précis, Éloquence, Frénésie, Magie commune (Warp), Maîtrise (fléaux), Résistance aux maladies, Sans peur, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : fléau, arme à une main (épée)
Dotations : asticots, mouches et sept fragments de malepierre



Leon blum (order #1627786)



~ CHAPITRE VII ~ LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

Où nos héros doivent enfin affronter l'architecte de la chute de Talabheim, de peur que l'Œil de la Forêt ne s'en relève pas.

Les jours qui suivent passent rapidement, trop pour certains – quoique certainement pas pour les pauvres miséreux réduits en esclavage par les hommes-rats – à mesure qu'approche le treize du mois. Les projets de construction forcée où s'échinent les esclaves de toute la ville sont sur le point d'aboutir. Meurtris, les membres de la résistance de Talabheim rassemblent fébrilement tous leurs alliés à bout de force et leurs maigres ressources pour un assaut final contre l'occupant skaven, espérant frapper avant que le Prophète Gris ne mette son plan diabolique à exécution.

LES DERNIERS JOURS DE TALABHEIM

Les PJ et leurs alliés voient le temps leur filer entre les doigts. S'ils ont réussi à trouver des alliés hors de la cité, un ou plusieurs d'entre eux devront aller les contacter en personne pour les persuader que l'heure est venue de lancer l'assaut final. Comme leur temps et leurs ressources sont limités, ils seront forcés de faire des choix difficiles lors de leurs préparatifs. Feront-ils d'immenses efforts pour fabriquer et distribuer plus d'armes dans l'espoir de provoquer une révolte massive des esclaves pour accompagner leur attaque ? Leurs efforts seront-ils plutôt concentrés sur l'élimination des proches collaborateurs du Prophète Gris ? Risqueront-ils de révéler leur jeu trop tôt en tentant de détruire d'autres engins de siège construits par les skavens ?

Les PJ doivent concevoir un grand plan de bataille. S'ils se sont fait des alliés des myrmidéens, ils auront toute l'aide requise dans la conception de l'opération, dont ils devront ensuite faire connaître les détails à leurs amis. Bien sûr, cela implique la possibilité que les skavens découvrent leurs plans et les obligent ainsi à improviser sur le terrain. Tout dépend des efforts qu'auront faits les PJ lors des semaines précédentes, et qui auront assuré ou affaibli leurs positions. Si les PJ ne se sont pas arrangés pour tuer le docteur Skell, il leur faudra compter avec les morts-vivants. S'ils ont réussi à éradiquer un certain nombre de patrouilles et à mener la vie dure aux skavens en général, les hommes-rats seront légèrement effrayés et sur les nerfs, ce qui tournera à l'avantage des PJ. On ne peut pas entièrement se fier au Suppurateur et à ses disciples comme alliés, mais si les PJ pensent qu'ils peuvent compter sur leur soutien, ils peuvent peser dans la balance lors de n'importe quelle attaque.

Comme tous pensent que les skavens réaliseront leur plan le treize, les PJ et leurs alliés voudront sans doute lancer leur attaque le douze afin de disposer du plus de temps possible. Planifier l'assaut final devrait être très amusant pour vos joueurs, mais en réalité, ce sont les actes personnels des PJ qui auront le plus de poids dans le destin de Talabheim. Alors qu'ils seront confrontés à nombre de dilemmes, à la fin, le chemin des PJ les mènera assurément aux rues mystérieuses de la Dragonnière ou à un affrontement contre le Prophète Gris en personne, voire aux deux.

Leon blum (order #1627786)

LA SECONDE BATAILLE DE TALABHEIM

Qu'elle commence par une immense révolte d'esclaves, une série d'explosions synchronisées ou les deux, la bataille qui décidera du sort de Talabheim prendra probablement les skavens par surprise. Si les PJ se sont bien préparés, leurs troupes prendront les hommes-rats au dépourvu depuis plusieurs points stratégiques en même temps. Les myrmidéens font une percée hors de leur temple pour attaquer les troupes qui le surveillent. Les survivants de divers ordres de chevalerie déboulent à grand bruit dans la ville par les rues de la Trouée des Guildes, tandis que les membres de la milice traversent le quartier Châtelain en courant. Si l'un des PJ est un nain, il aura peut-être convaincu les citoyens du Rocfoyer de déferler dans les rues du quartier de la Loi. Dans tout Talabheim, des esclaves sortent des armes de leurs cachettes et se jettent avec fureur sur leurs contremaîtres. S'il s'agissait d'une attaque prolongée, les skavens finiraient par faire sortir assez de soldats du Taalbastion pour écraser la révolte, mais là n'est pas le but.

Donnez aux joueurs un aperçu général du déroulement des opérations de leurs alliés avant de braquer les projecteurs sur les PJ, qui rôdent sans nul doute dans les ombres d'un des quartiers entourant la Dragonnière, à attendre ce qui ne tardera pas à se produire ; les soldats skavens qui gardent les barricades sont réquisitionnés pour étouffer la révolte.

Dans l'inconnu

Les rues de la Dragonnière sont protégées de la curiosité depuis la fin de l'invasion initiale. Cependant, certains contacts des PJ rapporteront qu'il semble bien que plusieurs bâtiments aient été transformés en une sorte de fabrique, et c'est de ce lieu que l'étrange gaz vert s'échappe parfois. Passer les barricades est relativement facile une fois les gardes partis, mais comme les PJ descendent les rues, ils devront effectuer des **tests de Déplacement silencieux** opposés aux **tests de Perception** des chefs des patrouilles – des tirailleurs du clan Skryre (32%) – et de leurs soldats qui n'ont pas quitté la zone. Les patrouilles ont été réduites à trois guerriers des clans et un chef. En cas d'échec au test, la patrouille commence à fouiller les environs. Heureusement, le vacarme des batailles livrées dans les autres quartiers de la ville est susceptible de couvrir les bruits que peuvent faire les PJ. Tout ce grabuge ne donne aucun bonus aux PJ, mais cela signifie que si une patrouille les découvre, les bruits de leur combat seront couverts. Au moins une fois au cours de leur expédition, les PJ devront plonger à couvert et faire un **test de Dissimulation** tandis qu'une énorme troupe de vermines de choc se précipite dans les rues pour atteindre le site d'une autre escarmouche. En cas d'échec, quelques vermines de choc s'arrêtent pour chercher d'où peut venir l'étrange odeur qu'elles ont détectée.

Il faut se déplacer avec précaution pendant environ trente minutes pour arriver au centre de la Dragonnière. Le spectacle qui attend les PJ est stupéfiant : un énorme engin semblable à un canon allongé croisé avec une catapulte occupe la cour d'un ancien bâtiment de la guilde des marchands. Le canon est couvert de runes skavens qui font mal aux yeux si on les fixe trop longtemps, et même s'il est immobile, il semble s'agiter sur place. Un **test de Connaissances académiques Assez facile (+10%)** révèle que l'arme est presque entièrement faite de malepierre. Un certain nombre de silhouettes de skavens qui semblent recouverts de combinaisons intégrales vont et viennent sur la machine et alentour, effectuant en permanence des ajustements sur toute sa surface. Le robuste bâtiment qui abritait autrefois la guilde des marchands a été transformé en une étrange usine. Toute une série de cheminées et de tuyaux ont été enfoncés dans les flancs et le toit de l'édifice. Certains débouchent directement dans la rue ou s'enfoncent dans les égouts après quelques bifurcations. Des skavens trottinent, entrant dans l'usine ou en sortant, certains d'entre eux portant des paquets, d'autres traînant des cadavres issus d'un grand tas de corps empilés dans une salle proche. Mais tous portent de grands masques qui dissimulent leurs traits.

Tous les personnages témoins de la scène doivent aussitôt effectuer un **test de Terreur**. Une fois que les PJ ont retrouvé leur sang-froid, ils peuvent explorer la fabrique s'ils le désirent. Tous les skavens qui travaillent ici ont le même profil qu'un tirailleur du clan Skryre. Heureusement, tous les hommes-rats présents sont complètement absorbés dans leur travail (sans compter que leur équipement protecteur émousse leurs sens), et les personnages peuvent effectuer des **tests de Déplacement silencieux Faciles (+20%)**. En cas d'échec aux tests opposés, un des ouvriers remarque quelque chose de bizarre et commence à chercher la source du bruit. Si les PJ affrontent le skaven curieux et n'arrivent pas à l'éliminer discrètement en un seul round de combat, il s'enfuit immédiatement pour déclencher une alarme assourdissante. Celle-ci alerte immédiatement tous les skavens présents et attire également le Prophète Gris et l'Étincelier, si ce dernier est toujours vivant, en une minute.

Un **test de Connaissances académiques (science *ou* ingénierie)** indique que l'ancienne guilde des marchands a été transformée en une sorte d'usine de traitement. D'un côté de la fabrique se trouve ce qui ressemble à d'immenses fourneaux, tandis que l'autre côté a tous les aspects d'une verrerie. Si les personnages se sont infiltrés rapidement, ils découvrent l'horrible vérité ; les skavens introduisent des cadavres d'un côté de l'usine, et ceux-ci sont convertis en gaz délétères qui ressortent à l'autre extrémité. Les gaz sont ensuite enfermés dans des sphères de verre. Tandis que les PJ les observent, des ouvriers skavens placent délicatement une grosse sphère de verre remplie de volutes tourbillonnantes de gaz verdâtres dans une caisse rembourrée. Une série de caisses identiques, toutes fermées, sont entreposées non loin de là. Les globes semblent de la bonne taille pour constituer les munitions de l'ignoble canon, ou des trébuchets que la résistance a pu éliminer auparavant. Maintenant, vous savez comment sont confectionnés les globes de vent toxique, et les PJ devraient immédiatement réaliser quel est le monstrueux plan du Prophète Gris.

Il faut espérer que les PJ aient emmené avec eux un baril de poudre… Dans le cas contraire, il va falloir improviser. Ici, les skavens sont pour la plupart désarmés, et beaucoup s'enfuient pour chercher des soldats ou pour trouver une arme si les PJ attaquent, mais ils sonnent inévitablement l'alarme dans ce cas. Le canon (dont le nom est « Brise-armée de Choses-hommes ») dispose d'un bonus d'Endurance de 6 et de 30 points de Blessures. À chaque round que passent les PJ près du canon, pour l'attaquer ou y poser des explosifs, ils doivent effectuer un **test d'Endurance Assez facile (+10%)** sous peine de subir une mutation. Jetez les dés sur la **Table 2–1 : mutations avancées du Chaos** du *Bestiaire du Vieux Monde* ou sur la **Table 11–1 : mutations du Chaos** de *WJDR*.

Chaque globe de vent toxique se brise une fois qu'il a subi au moins 3 points de dégâts, libérant une bouffée de poison violent. Utilisez le grand gabarit pour chaque globe. Le gaz persiste pendant 1d10/2 rounds avant de se dissiper. Toute créature présente dans ce genre de nuage doit effectuer un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour éviter de subir 5 points de dégâts, sans tenir compte de son armure ni de son Endurance. Contrairement au gaz empoisonné qu'emploient d'ordinaire les membres du clan Skryre, celui-ci est plus destructeur, mais également plus lourd et plus rapidement dissipé. À chaque round où le gaz reste dangereux, il dérive de 1d10/5 cases dans une direction aléatoire. Par ailleurs, lancez 1d10. Sur un résultat de 1–3, le nuage reste où il est. Sur un résultat de 8–10, il s'évapore.

Si la fabrique est endommagée de l'intérieur, le gaz empoisonné se répand dans toutes les directions depuis la Dragonnière pendant plusieurs minutes avant de s'épuiser. Les vapeurs tourbillonnent dans les rues et les égouts, tuant humains et skavens sans distinction en se répandant sur le pavé. Le gaz issu de la fabrique est brut ; en cas d'échec à un **test d'Endurance Assez facile (+10%)**, il inflige 3 points de dégâts, sans tenir compte de l'armure ni de l'Endurance.

Leon blum (order #1627786)

Le Prophète du Rat Cornu

Si les skavens qui préparent le Brise-armée de Choses-hommes déclenchent l'avertisseur, le Prophète Gris arrive sur-le-champ, bien plus vite que les PJ ne pourraient l'imaginer (il utilise le sort *évasion*). Affirmer qu'il est fou de rage à l'idée que des choses-hommes mettent en péril son plan ambitieux est un doux euphémisme. Quand il arrive, il est prêt à tuer. Prudent, il commence par prendre position sur l'un des toits de la zone et étudie la scène un instant avant de faire feu sur les PJ, à distance, à l'aide de sa puissante magie du Warp. Œil d'Acier a une fourrure presque blanche semée de quelques taches grises. Sa tête est ornée d'une paire de cornes de bélier recourbées, juste derrière ses oreilles. Son nom lui vient d'un rival qui arracha l'un de ses yeux d'un coup de griffes dans sa jeunesse. Il le remplaça par un petit morceau d'acier gravé de runes skavens. S'il doit combattre au contact, il se sert d'un long bâton bardé de malelames, présent de ses alliés du clan Skryre.

Si les PJ ont décidé d'affronter le Prophète Gris alors qu'il s'en revenait du quartier de la Loi plutôt que de pénétrer dans la Dragonnière, six vermines de choc l'accompagnent au titre de gardes du corps. Skaven jusqu'au bout des griffes, Œil d'Acier se soucie bien plus de sa propre survie que de la réussite de son plan, aussi grandiose soit-il. Si les PJ ont l'air d'avoir l'avantage, Œil d'Acier s'enfuit pour les affronter plus tard, convaincu que c'est l'un de ses sbires qui l'a vendu à la résistance des choses-hommes. La mort ou la fuite du Prophète Gris démoralise complètement les skavens, et beaucoup s'enfuient, couinant la nouvelle de sa chute en queekish pendant qu'ils déguerpissent. Le musc de la peur se répand bientôt dans tout Talabheim, déclenchant une véritable débandade chez les skavens.

~ Asorak Œil d'Acier ~

Race : élu homme-rat
Carrière : Prophète Gris (ex-Apprenti Prophète Gris)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	38%	37%	48%	62%	67%	70%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	4	3	0	0

Compétences : Connaissances académiques (magie), Connaissances générales (skavens), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (queekish, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Éloquence, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (Warp), Magie mineure (*armure aethyrique, dissipation, manipulation distante*), Magie noire*, Mains agiles, Méditation, Sang-froid, Sociable, Sombre savoir (Warp), Vision nocturne
* Cf. **Appendice II : Magie skaven** pour plus de détails.

Le Bâton du Seigneur Rat

Connaissances académiques : magie
Pouvoirs : le porteur du Bâton du Seigneur Rat peut lancer un sort de magie mineure supplémentaire de son choix. Une fois sélectionné, il ne peut changer le sort de magie mineure imprégné dans le bâton. Si l'objet change de propriétaire, le nouveau peut choisir un sort de magie mineure différent.
Description : fabriqué à l'image du bâton utilisé par le célèbre Prophète Gris Thanquol, le Bâton du Seigneur Rat est fait de bois pâle et décoré à son extrémité d'un crâne de skaven. En guise d'yeux, il est décoré de morceaux de malepierre qui émettent une lueur blafarde.



Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : Bâton du Seigneur Rat
Dotations : robe grise, huit fragments de malepierre, Bâton du Seigneur Rat

Des alliés virulents

Et qu'en est-il du Suppurateur et des siens ? Tout dépend de son entretien avec les PJ. S'ils ont réussi à faire bonne impression, les troupes du clan Pestilens attendent que la résistance de Talabheim attaque avant de lancer un assaut dévastateur contre la Haute Porte. Cependant, ils ne restent pas dans les parages à attendre les choses-hommes ; une fois qu'ils se sont frayé un sanglant chemin au milieu des soldats du Taalbastion, ils s'enfuient rapidement par la Souricière et quittent Talabheim. Si les PJ sont devenus les porteurs de sa toute nouvelle peste skaven, Nelrich et ses disciples se retirent discrètement du Suif et disparaissent simplement, dans le but de revenir harceler Talabheim ultérieurement. Dans ce cas, voyons le bon côté des choses : où que les PJ soient passés lors de la seconde bataille, les soldats skavens tombent mortellement malades le jour suivant.

La grâce de Taal et la fin des combats

Les PJ sont confrontés à un certain nombre d'adversaires dangereux, et toutes les chances ne sont pas de leur côté. S'il semble que la victoire du Prophète Gris est imminente, vous pouvez leur permettre de souffler en faisant intervenir une meute de loups drapés de

Leon blum (order #1627786)

~ ET SI NOUS ÉCHOUONS? ~

Bien sûr, il existe une possibilité bien réelle que le Prophète Gris massacre les PJ ou qu'ils n'arrivent pas à détruire le Brise-armée de Choses-hommes à temps. La suite des événements dépend entièrement de ce que vous désirez voir advenir dans votre campagne. Si l'idée d'une campagne de guérilla dans tout l'Empire vous séduit, Œil d'Acier peut réussir à mener à bien son sinistre plan. Si vous voulez qu'il échoue au dernier moment, dans la grande tradition des skavens, les forces du Suppurateur peuvent attaquer la Dragonnière, à moins que l'arme n'ait déjà été sabotée… Dans ce cas, au moment du triomphe présumé du Prophète Gris, les PJ gravement blessés voient le canon exploser, réduisant en pièces le corps d'Asorak.

Et c'est tant mieux ; il pourra revenir en tant qu'abomination transmutée par la malepierre pour les harceler de plus belle un jour prochain…

~ L'AUTRE CAMP ~

Les MJ qui possèdent *Les Fils du Rat Cornu* peuvent vouloir faire jouer *Terreur à Talabheim* du côté skaven. Enfin, c'est juste une idée-idée, chose-homme.

flammes d'argent chatoyantes. Les créatures surgissent de l'ombre et chargent sans peur les skavens qui les attaquent. Les loups n'apparaissent qu'une fois pour sauver les PJ et repartent aussi vite qu'ils sont venus.

Si le prêtre de la peste et ses disciples n'ont pas abattu les skavens de la Haute Porte, les officiers de l'armée impériale jureront par la suite qu'ils ont aperçu des loups sur le chemin du Sorcier, et que c'est pour cette raison qu'ils ont pensé qu'ils pouvaient y faire une percée, car il s'agissait sans nul doute d'un signe de Taal pour leur indiquer que l'heure était venue de libérer sa ville sainte des skavens. Quelle qu'en soit la raison, les soldats de l'Empire déferlent dans la ville depuis le chemin du Sorcier, chargeant avec diligence les hordes désorganisées et grouillantes des skavens. La bataille fait rage un jour durant et l'Empire a toujours le dessus. Au bout du compte, Talabheim est libérée.

VICTOIRE À L'ŒIL
LA FIN DE L'AVENTURE

Les PJ vont s'attendre à être reçus en héros si l'un ou plusieurs d'entre eux ne sont pas devenus des mutants et si leurs actes n'ont pas libéré un nuage de gaz empoisonné qui a tué des centaines d'habitants. Malheureusement, ce n'est pas le cas. Certes, un certain nombre d'individus ont très envie de s'entretenir avec eux, mais rares sont ceux qui ont vraiment à cœur les intérêts des PJ. On trouve par exemple une petite escouade de chasseurs de sorcières attachée à l'armée impériale qui aimerait beaucoup savoir comment ils se sont alliés avec les skavens, une horde de plaideurs représentant des clients qui veulent traîner les PJ en justice et se portent collectivement partie plaignante pour les dégâts matériels causés, un groupe de prêtres de Taal qui veulent leur parler des loups sacrés qu'ils ont vus, etc.

Les PJ ont à peine le temps de réfléchir aux conséquences de toute cette aventure avant qu'un de leurs amis de la résistance ne les contacte précipitamment pour leur transmettre ce message : « *Vous devez partir avant que quelqu'un ne tente de vous assassiner.* » Mais pourquoi diable ferait-on cela (en dehors du fait que certains sont peut-être des mutants…)? Eh bien, les lois de Talabheim sont claires : étant les plus importants défenseurs de Talabheim après la fuite de la plupart des nobles, les PJ sont désormais les « propriétaires » de l'Œil de la Forêt ; les riches dirigeants de la ville ne laisseront pas perdurer cette situation longtemps. Certains de leurs alliés les aideront à sortir discrètement de la ville, et quelques nobles ou chevaliers leur mettront de petits sacs d'or entre les mains avant de les pousser sur la route. « *Que la bénédiction du noble Taal et du puissant Sigmar soit sur vous à jamais.* »

Les choses reviendront à la normale dans l'Œil de la Forêt aussi vite que possible. Les dégâts provoqués par les skavens seront rapidement réparés grâce à de nombreux travaux. Les habitants tués durant l'Infestation seront remplacés par un certain nombre de réfugiés du Hochland, et d'autres individus que séduit l'idée de s'installer à Talabheim. Bien des habitants de la ville commencent délibérément à réécrire leur propre histoire, insistant sur le fait que les envahisseurs étaient simplement « des hommes au faciès de rongeur » et ignorant toute trace de la technologie des skavens, dont les ingénieurs impériaux se sont appropriés l'essentiel des vestiges.

Et dans le temple de Myrmidia, où seuls les braves ont le droit de s'aventurer, des statues des PJ ont été respectueusement érigées, avec une petite plaque où l'on peut lire cette simple inscription : « *Nous n'oublierons pas.* »

Attribution des points d'expérience

Chapitre I
- **Conduire les paysans à destination :** 50 PX
- **Négocier avec les ogres :** 50 PX
- **Gagner la confiance et le respect des paysans :** 50 PX
- **Trouver et tuer Regimius Janicke :** 50 PX

Chapitre II
- **Parler avec les shalléens et trouver l'apothicaire Widenhoft :** 100 PX
- **Obtenir une entrevue avec le capitaine Nierhaus :** 50 PX
- **Trouver Eladio et pénétrer dans la ville :** 50 PX

Chapitre III
- **Obtenir l'aide de l'apothicaire Daubler :** 50 PX
- **Remettre les notes de Widenhoft à Daubler :** 150 PX
- **Accomplir diverses missions** (faire les rondes de Morr, les patrouilles dans les égouts, le guet pour les malfrats, etc.) **:** 25 PX chacune

Chapitre IV
- **Pour avoir enquêté sur Skell et obtenu des informations de Baumer :** 50 PX

Chapitre V
- **Pour avoir tenu le temple de Heldenhammer :** 25 PX
- **Pour avoir terrassé Eckmorkast :** 50 PX
- **Pour avoir sauvé la comtesse Elise :** 100 PX et 1 point de Destin (ils en auront besoin !)

Chapitre VI
- **Pour chaque personnage ou faction importante rallié à la cause de la résistance :** 25 PX
- **Pour avoir gagné la confiance de Nelrich le Suppurateur :** 25 PX
- **Pour avoir terrassé le docteur Gugula Skell :** 25 PX

Chapitre VII
- **Vaincre Asorak :** 100 PX
- **Détruire la machine infernale :** 100 PX
- **Vaincre Asorak ET détruire la machine infernale avant qu'elle n'inflige des dommages à Talabheim :** 1 point de Destin

Leon blum (order #1627786)

TALABHEIM
CARTE DES JOUEURS



Leon blum (order #1627786)

LES FORCES SKAVENS

Les profils qui suivent concernent les troupes skavens qui envahissent la ville au début du **Chapitre V**.

GUERRIERS DES CLANS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (skavens +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, dague *ou* fronde, bouclier
Dotations : aucune



CHEFS DE MEUTE DU CLAN MOULDER

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	25%	32%	33%	40%	27%	29%	22%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Commandement +20%, Connaissances générales (skavens +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage +20%, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception +10%, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (armes paralysantes), Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Maître du fouet :* les chefs de meute sont passés maîtres dans l'art de contrôler les rats-ogres, rats géants et autres créations du clan Moulder. Quand ils prennent la tête d'une meute de telles créatures, ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Commandement et de Dressage.

Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, fouet
Dotations : aucune

MOINES DE LA PESTE DU CLAN PESTILENS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	5	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (théologie +10%), Connaissances générales (skavens +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : deux armes à une main
Dotations : aucune



Leon blum (order #1627786)

TIRAILLEURS DU CLAN SKRYRE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	35%	30%	30%	44%	32%	28%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances générales (skavens +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maître artilleur, Maîtrise (armes à poudre), Rechargement rapide, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Armes à malepierre :* les tirailleurs du clan Skryre usent d'armes à feu qui tirent des balles en malepierre. Ces skavens sont armés de pistolets à malepierre qui fonctionnent sur le même principe que les pistolets ordinaires (dégâts 5, portée 10/20).
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, 2 pistolets à malepierre avec poudre et munitions pour 10 tirs
Dotations : aucune

RAT-OGRE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	54%	47%	25%	12%	17%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	28	5	4	6	0	0	0

Compétences : Escalade, Esquive, Intimidation +10%, Perception
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Besoin d'instructions :* les rats-ogres sont toujours dressés dans un seul but : combattre sous les ordres d'un dresseur du clan Moulder. Sans instructions claires ou le contrôle d'un skaven, ces créatures ne savent pas quoi faire. Les rats-ogres attaquent et tentent de tuer tout ce qui les agresse, mais dès lors qu'ils n'ont plus personne pour les diriger et qu'ils n'ont pas d'instruction à suivre, leur comportement n'a ni queue ni tête. Un rat-ogre livré à lui-même doit réussir un **test de Force Mentale** s'il cherche à faire autre chose que rester sur place en bavant et en regardant dans le vide.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes

VERMINES DE CHOC

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	30%	55%	50%	45%	25%	40%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	17	5	4	5	0	0	0



Leon blum (order #1627786)

Compétences : Connaissances générales (skavens), Esquive, Intimidation, Langue (queekish), Natation, Perception
Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Résistance accrue, Robuste, Sang-froid, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à deux mains
Dotations : aucune

Servants de lance-feu du clan Skyre

L'une des armes skavens les plus craintes est assurément le lance-feu. Encore une invention folle des technomages du clan Skryre, ces « canons » libèrent un torrent de gel brûlant et collant issu de la malepierre, qui fait prendre feu à presque tout ce qu'il touche. Ces armes trop encombrantes pour être maniées par un seul skaven nécessitent entre deux et trois manipulateurs.

Prenez le gabarit de flammes. Toutes les créatures prises dans le cône subissent un coup d'une valeur de dégâts de 4, quelle que soit leur armure. En outre, ils doivent réussir un **test d'Agilité** sous peine de prendre feu (cf. *WJDR*, page 136). Les flammes ne s'éteignent que si on les étouffe complètement, en immergeant la victime dans l'eau, ou en la recouvrant totalement de sable, de boue, etc. La cible peut également se débarrasser de tout le gel inflammable en réussissant un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)**.

Les créatures vivantes qui survivent aux flammes d'un lance-feu ne sont pas au bout de leurs peines. Au bout de 24 heures, il leur faudra tenter un **test d'Endurance Assez facile (+10%)**. En cas d'échec, elles acquièrent automatiquement la race mutant, ainsi qu'une mutation. Pour plus de renseignements sur l'interprétation des mutants, reportez-vous au *Tome de la Corruption*.

Une telle arme doit être maniée par deux tirailleurs skavens (cf. leur profil, page 93).

Lance-feu. *Groupe d'armes* armes mécaniques ; *dégâts* 4 ; *portée* spéciale ; *rechargement* 10 actions complètes ; *attributs* expérimentale, spéciale.

Globadiers

Utilisez le profil des tirailleurs du clan Skryre, sauf que chacun porte 3 globes de vent toxique.

Globes de vent toxique

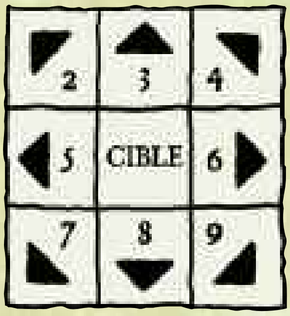
Créations du clan Skryre, ces petites sphères en verre creuses contiennent un gaz hautement toxique. Quand on les lance, elles se brisent et libèrent le poison. Ces armes, qui sont énormément utilisées par les guerriers du clan Skryre, font presque autant de dégâts chez les skavens que chez leurs ennemis.

L'utilisateur d'un globe de vent toxique sélectionne une case à portée. Il effectue normalement son test de Capacité de Tir. En cas d'échec, il lance 1d10 et consulte la table suivante pour voir où atterrit la sphère.

1 sur le dé. Vous laissez tomber le globe de vent toxique à vos pieds, mais heureusement, le verre ne se brise pas.

2–9 sur le dé. Le globe de vent toxique atterrit et se brise à 1d10 mètres de l'endroit prévu. Consulter le diagramme pour voir dans quelle direction.

10 sur le dé. Vous laissez tomber le globe de vent toxique à vos pieds et le verre se brise.



Quand la sphère explose, elle libère un nuage de gaz empoisonné (utilisez le petit gabarit). Les vapeurs persistent pendant 1d10/2 rounds, après quoi elles perdent de leur virulence. Toute créature prise dans le nuage doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 4, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure.

Tant que les vapeurs sont efficaces, le nuage se déplace de 1d10/5 cases par round. Lancez 1d10 et consulter le diagramme pour voir dans quelle direction. Le MJ peut décider lui-même du résultat si un vent ou quelque influence extérieure a des raisons de déplacer le nuage. Sur un résultat de 1, le nuage ne bouge pas, tandis qu'il perd soudainement toute force et se disperse sur un jet de 10.

Servants de mitrailleuse ratling

La mitrailleuse ratling est l'une des dernières inventions du clan Skryre. Il s'agit d'une arme à feu composée d'un imposant canon multiple. Contrairement aux autres armes à poudre, la mitrailleuse ratling peut projeter plusieurs balles de malepierre à la fois, de quoi décimer des formations entières. Le maniement de cette arme requiert deux soldats : un pour charger et un pour tirer. Utilisez le profil des tirailleurs du clan Skryre.

La mitrailleuse ratling fonctionne sur le même principe que le tromblon. Une simple pression sur la gâchette déchaîne un déluge de balles à malepierre qui emplissent la zone, comme le fait le tromblon. Ainsi, l'arme tire une fois et doit être rechargée. *Règle optionnelle :* le temps de rechargement peut être réduit à 5 actions si le servant qui la manie réussit un test de Connaissances académiques (ingénierie).

Mitrailleuse ratling. *Groupe d'armes* armes mécaniques ; *dégâts* 3 ; *portée* 10/30 ; *rechargement* 10 actions complètes ; *attributs* expérimentale, mitraille.

MAGIE SKAVEN

Magie commune (Warp)

Quelle que soit leur formation magique, les skavens qui jouent avec la sorcellerie doivent d'abord apprendre à maîtriser ces sorts. Tout individu doté du talent Magie commune (Warp) peut tenter de lancer les sorts suivants. Pour plus de détails sur la magie des skavens, reportez-vous aux *Fils du Rat Cornu*.

Douleur lancinante

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une larme d'un enfant humain (+1)
Description : vous provoquez un accès de douleur intense chez une cible située dans un rayon de 12 mètres (6 cases). La victime doit réussir un **test d'Endurance** sous peine de subir un malus de –5% aux tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité pendant 1d10 rounds.

Leon blum (order #1627786)

Faveur

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de chair humaine (+1)
Description : vous bénéficiez d'un bonus de +5% à votre prochain test. Une autre application du sort consiste, si vous recourez à la règle de la Faveur du Rat Cornu (cf. **Chapitre VI** des *Fils du Rat Cornu*), à s'emparer de la faveur du Rat Cornu d'un autre homme-rat situé dans un rayon de 16 mètres (8 cases). Vous ne savez alors pas forcément quel skaven bénéficiait de la faveur. S'il n'y a aucun skaven doté de la faveur à portée, le sort échoue automatiquement.

Flamme spectrale

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une pincée de poudre de malepierre (+1)
Description : vous invoquez une bulle d'un feu vert et luisant, qui se met à flotter devant vous. Un liquide visqueux dégouline de cette petite masse brûlante. Vous pouvez projeter cette balle ardente sur une cible située dans un rayon de 8 mètres (4 cases), auquel cas la *flamme spectrale* agit comme un *projectile magique* doté d'une valeur de dégâts de 1. Sans cela, ce modeste sort produit une luminosité équivalente à celle d'une torche pendant une heure, après quoi la boule verte s'évanouit après quelques secondes de crépitation.

Marque du Rat Cornu

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une dent pourrie (+1)
Description : une créature que vous ciblez dans un rayon de 16 mètres (8 cases) doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine d'acquérir une marque inélégante, qui prend par exemple la forme d'une plaie suintante sur le front ou sur le dos de la main. Cette marque reste en place pendant 1d10 heures et inflige un malus de –5% aux tests de Sociabilité jusqu'à la fin des effets. Les Prophètes Gris utilisent ce sort sur leurs messagers.

Serviteur rat

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de fromage moisi (+1)
Description : vous invoquez un rat brun ordinaire. Pendant les 1d10 prochaines heures, vous pouvez communiquer avec l'animal comme si vous parliez un langage commun et celui-ci vous obéira, même si cela doit provoquer sa propre mort. Les serviteurs rats peuvent attraper de petits objets, ronger des cordes et effectuer toutes les tâches qu'un rat ordinaire est en mesure de faire, sachant que les missions envisageables sont limitées par l'intelligence animale du sujet.

Vulnérabilité à la contagion

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une poignée d'excréments (+1)
Description : une cible située dans un rayon de 16 mètres (8 cases) doit réussir un **test d'Endurance** sous peine de subir un malus de –20% aux tests visant à résister à la maladie, et ce pendant 24 heures. Les cibles dotées du talent Résistance aux maladies peuvent recourir au bonus qui y est associé pour résister aux effets de ce sort.

Fragments de malepierre

Bien qu'ils fassent office de monnaie dans l'Empire Souterrain, les fragments de malepierre peuvent également aider un lanceur de sorts à mieux travailler la magie. Les Prophètes Gris et les autres jeteurs de sorts skavens peuvent améliorer leurs jets d'incantation en consommant un ou plusieurs fragments. Chaque fragment dévoré leur confère ainsi un bonus de +3 au prochain jet d'incantation. En revanche, cela augmente également les risques de Malédiction de Tzeentch : les doubles obtenus lors des jets d'incantation sont considérés comme des triples, et les triples comme des quadruples.

Domaine du Warp

Chasse gardée des terribles Prophètes Gris, le domaine du Warp renferme des éléments découlant directement des croyances des skavens. Qu'il s'agisse de parcourir de vastes distances ou de jeter des éclairs de malefoudre, les Prophètes Gris sont certainement les hommes-rats les plus puissants et influents de l'Empire Souterrain. Plus un pratiquant de cette magie acquiert de l'expérience, plus ses cornes s'allongent, mais plus sa dépendance à la malepierre est marquée.

Armure de ténèbres

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de cuir noirci (+2)
Description : vous donnez consistance aux ombres qui enveloppent votre corps. En plus de vous rendre difficilement détectable lorsque la luminosité est faible, cette armure de ténèbres vous protège des attaques. Vous gagnez ainsi 1 point d'Armure sur toutes les zones, ainsi qu'un bonus de +20% aux **tests de Dissimulation** effectués dans la pénombre. Les effets de ce sort persistent pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Vous ne pouvez lancer ce sort si vous portez une armure normale. Si vous venez à enfiler une armure pendant les effets du sort, ceux-ci prennent aussitôt fin.

Destin crépitant

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une bobine de cuivre (+1)
Description : vous envoyez un arc d'énergie verte et crépitante sur un adversaire situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). *Destin crépitant* prend la forme d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 2. De plus, quiconque subit des dégâts par le biais de ce sort doit réussir un **test d'Endurance Assez facile (+10%)** sous peine d'être assommé pendant 1 round.

Écorchage

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un morceau de peau humaine, elfe ou naine tannée (+3)
Description : des volutes vertes d'énergie Warp lacèrent la chair de la cible jusqu'à l'os. Vous choisissez la victime dans un rayon de 10 mètres (5 cases), qui subit chaque round une attaque d'une valeur de dégâts de 5, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure, pendant un nombre de rounds équivalent à votre valeur de Magie.

Leon blum (order #1627786)

Évasion

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une patte arrière de rat (+1)
Description : dans une bourrasque laissant une fumée à l'odeur de soufre, vous vous téléportez (ou un allié situé dans un rayon de 12 mètres [6 cases]) vers un point que vous avez en ligne de mire au moment de l'incantation. Si vous choisissez de téléporter un allié, celui-ci ne peut être d'une taille supérieure à celle d'un humain. Vous devez être en mesure de voir physiquement le lieu vers lequel a lieu la téléportation, qui doit être dégagé sur au moins 2 mètres de rayon (1 case) de tout objet ou obstruction (hormis la surface sur laquelle le sujet va atterrir).

Flot de vermine

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une tome de fromage de bonne qualité (+2)
Description : vous convoquez une nuée de rats affamés qui se rue sur vos ennemis pour les attaquer. Centrez le grand gabarit sur vous pour représenter les rats. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet (excepté vous) subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 1 par round passé dans la nuée. Au cours du round qui suit l'incantation, la nuée de rats se déplace de 12 mètres (6 cases) dans la direction de votre choix. Dès qu'elle s'est déplacée, vous en perdez le contrôle, sachant qu'elle continuera à bouger à chaque round dans une direction déterminée aléatoirement. La nuée reste unie et efficace pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Frénésie mortelle

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : deux gouttes de sang d'un animal enragé (+2)
Description : vous provoquez une faim insoutenable chez un allié de votre choix dans un rayon de 18 mètres (9 cases), à tel point qu'il écume abondamment et que ses yeux expriment une folie meurtrière. Cette créature acquiert alors le talent Frénésie (si vous possédez le supplément des *Fils du Rat Cornu*, il s'agit du talent Rage noire) pendant un nombre de rounds égal à 1d10 plus votre valeur de Magie. Le sujet du sort doit entrer en frénésie (ou rage noire) dès la fin de l'incantation, sans quoi il perd les avantages du sort.

Malefoudre

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une fine baguette de cuivre (+2)
Description : vous produisez un puissant éclair de malefoudre qui jaillit en direction d'un adversaire de votre choix dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* doté d'une valeur de dégâts de 5. Pour chaque « 1 » obtenu par un dé de votre jet d'incantation, vous subissez une attaque d'une valeur de dégâts de 1, car vous ne contrôlez pas parfaitement l'énergie générée.

Maletempête

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une effigie en cuivre du Rat Cornu (+2)
Description : vous invoquez une tempête de malefoudre qui apparaît à l'endroit de votre choix dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Cette tempête est constituée d'énergie Warp pure, alimentée par la puissance maléfique du Rat Cornu, et peut intervenir n'importe où, y compris sous terre. Prenez le grand gabarit. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 5. Pour chaque « 1 » obtenu par un dé de votre jet d'incantation, vous subissez une attaque d'une valeur de dégâts de 3, car vous perdez en partie le contrôle du Warp.

Peste

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : plusieurs puces mortes saupoudrées (+3)
Description : vous infectez de la variole verte une ou plusieurs cibles dans un rayon de 18 mètres (9 cases). Prenez le petit gabarit. Toutes les victimes doivent réussir un **test d'Endurance** sous peine de subir aussitôt les effets de la maladie, ce qui leur fait perdre 5% dans chacune des caractéristiques de leur profil principal. Les personnages situés au contact (corps à corps) d'une victime de cette peste doivent réussir un **test d'Endurance** à chaque round qui suit, sous peine de contracter la variole verte. Quiconque réussit ce **test d'Endurance** ne peut plus être affecté par un sort de *peste*, même s'il est lancé par un autre sorcier, pendant 24 heures.

Souffle pestilentiel

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un bâton d'encens de malepierre embrasé aux deux extrémités (+2)
Description : vous exhalez un nuage empoisonné et nauséabond en direction de vos ennemis. Prenez le gabarit de flammes. Quiconque se trouve pris dans le cône doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de subir une attaque d'une valeur de dégâts de 4, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure. Vous êtes immunisé contre votre propre *souffle pestilentiel*.



Leon blum (order #1627786)